

DC COMICS

semic
ARCHIVES



LE GUIDE COMPLET DES PERSONNAGES







LE GUIDE COMPLET DES PERSONNAGES

Écrit par
Brandon T. Snider

semic
A·R·C·H·I·V·E·S

INTRODUCTION

Dans l'univers DC, les super-héros, les super-vilains, les extra-terrestres et les cyborgs se battent, s'allient, s'organisent et s'opposent. Ce livre vous révélera tout sur eux. Batman, Wonder Woman, Superman – tous vos héros favoris sont ici, ainsi que des personnages moins connus tels que Blue Beetle, Plastic Man ou Sandman. Vous allez croiser toutes sortes de super-vilains, de l'impitoyable Lex Luthor à l'implacable Superman Cyborg. Vous allez découvrir des équipes dont le but est de sauver le monde et d'autres qui ne cherchent qu'à le détruire. L'univers DC est vaste. Prenez plaisir à l'explorer !

Adam Strange 4	Captain Marvel 38	Fire 72
Alfred Pennyworth 5	Catwoman 39	Firestorm 73
Amanda Waller 6	Cheetah 40	The Flash 74
Amazo 7	Chemo 41	Freedom Fighters 75
Animal Man 8	Cheshire 42	Ganthet 76
Anti-Monitor 9	Circe 43	General Zod 77
Aqualad 10	Clayface 44	Gentleman Ghost 78
Aquaman 11	Congorilla 45	Geo-Force 79
Ares 12	Cosmic Boy 46	Giganta 80
Arsenal 13	The Creeper 47	Gorilla Grodd 81
Artemis 14	Crime Syndicate 48	Green Arrow 82
The Atom 15	Crimson Avenger 49	Green Lantern 83
Atom-Smasher 16	Cyborg 50	Green Lantern Corps 84
Azrael 17	Cyborg Superman 51	Guy Gardner 85
Bane 18	Cyclone 52	Harley Quinn 86
Batgirl 19	Darkseid 53	Hawk and Dove 87
Batman 20	Deadman 54	Hawkgirl 88
Batwoman 21	Deadshot 55	Hawkman 89
Beast Boy 22	Deathstroke 56	Hector Hammond 90
Big Barda 23	The Demon 57	Hippolyta 91
Bizarro 24	Despero 58	Hourman 92
Black Adam 25	Detective Chimp 59	Huntress 93
Black Canary 26	Doctor Fate 60	Hush 94
Black Hand 27	Doctor Light 61	Ice 95
Black Lightning 28	Doctor Mid-Nite 62	Impulse 96
Black Manta 29	Doctor Polaris 63	Ion 97
Blue Beetle 30	Doctor Psycho 64	Isis 98
Blue Devil 31	Doctor Sivana 65	Jade 99
Booster Gold 32	Donna Troy 66	Jakeem Thunder 100
Brainiac 33	Doom Patrol 67	Jim Gordon 101
Brainiac 5 34	Doomsday 68	Jimmy Olsen 102
Captain Atom 35	Eclipso 69	John Stewart 103
Captain Boomerang 36	Elongated Man 70	The Joker 104
Captain Cold 37	Female Furies 71	Jonah Hex 105

CONTENU

Cet ouvrage réense plus de deux cents héros et vilains de DC, et chaque page regorge de détails et d'informations fantastiques. Les personnages et les équipes sont présentés par ordre alphabétique de nom propre ou de titre. Par exemple, Harley Quinn, la compagne du Joker, est classée à la lettre H, et le professeur Hugo Strange, à P. Les noms anglais sont donnés en premier, ainsi le Chapelier Fou (Mad Hatter) est à M. Vous avez ci-dessous la liste exhaustive des entrées. Utilisez-la pour découvrir les détails fascinants des personnages qui peuplent l'univers de Detective Comics !

- | | | |
|------------------------------------|----------------------------|--------------------------------|
| The Justice League of America 106 | Monsieur Mallah 140 | Sinestro 174 |
| The Justice Society of America 107 | The New Gods 141 | Solomon Grundy 175 |
| Karate Kid 108 | Nightwing 142 | Spectre 176 |
| Katana 109 | Obsidian 143 | Speedy 177 |
| Kid Flash 110 | Ocean Master 144 | Starfire 178 |
| Killer Croc 111 | OMAC 145 | Stargirl 179 |
| Killer Frost 112 | Oracle 146 | Starman 180 |
| Kilowog 113 | Orion 147 | Starro 181 |
| Krypto 114 | The Outsiders 148 | Star Sapphire 182 |
| Lady Blackhawk 115 | Parallax 149 | Steel 183 |
| Lady Shiva 116 | The Parasite 150 | Suicide Squad 184 |
| Larfleeze 117 | The Penguin 151 | Superboy 185 |
| Legion of Super-Heroes 118 | Phantom Stranger 152 | Superboy-Prime 186 |
| Lex Luthor 119 | Pied Piper 153 | Supergirl 187 |
| Liberty Belle 120 | Plastic Man 154 | Superman 188 |
| Lightning Lad 121 | Poison Ivy 155 | Talia al Ghul 189 |
| Lobo 122 | Power Girl 156 | The Teen Titans 190 |
| Lois Lane 123 | Professor Hugo Strange 157 | Tempest 191 |
| Mad Hatter 124 | Prometheus 158 | Terra 192 |
| Man-Bat 125 | The Question 159 | Tomcat 193 |
| Manhunter 126 | Ra's al Ghul 160 | The Trickster 194 |
| Martian Manhunter 127 | Raven 161 | Trigon 195 |
| Metal Men 128 | Red Hood 162 | Two-Face 196 |
| Metallo 129 | Red Robin 163 | Ultra-Humanite 197 |
| Metamorpho 130 | Red Tornado 164 | Vandal Savage 198 |
| Metron 131 | The Riddler 165 | Ventriloquist and Scarface 199 |
| Mirror Master 132 | Robin 166 | Vixen 200 |
| Mister Freeze 133 | Rocket Red 167 | Warlord 201 |
| Mister Miracle 134 | Sandman 168 | Weather Wizard 202 |
| Mister Mxyzptlk 135 | Saturn Girl 169 | Wildcat 203 |
| Mister Terrific 136 | Scarecrow 170 | Wonder Girl 204 |
| Mon-El 137 | Secret Six 171 | Wonder Woman 205 |
| Mongul 138 | Sergeant Rock 172 | Zatanna 206 |
| Monitor 139 | Silver Banshee 173 | Zoom 207 |

ADAM STRANGE

CHAMPION GALACTIQUE

La vie d'Adam Strange a été irrémédiablement bouleversée le jour où le mystérieux rayon Zéta l'a transporté de la Terre jusqu'à la lointaine planète Rann. Désormais installé sur Rann avec femme et enfant, il protège ce monde et combat également les méchants aux quatre coins du Cosmos. Il s'associe souvent à la Ligue de Justice.

INFORMATIONS

NOM Adam Strange

ACTIVITÉ Aventurier, héros

TAILLE 1,80 m

POIDS 80 kg

BASE Rann, Ranagar

ALLIÉS La Ligue de Justice

ENNEMIS Starbreaker, Lady Styx



PÈRE DE FAMILLE

Adam Strange passe le plus clair de son temps à défendre la Galaxie, mais il préfère couler des jours paisibles sur Rann avec sa femme Alanna et leur fille Aleea. Il s'oppose régulièrement à son beau-père Sardath, créateur du rayon Zéta qui l'a autrefois amené sur Rann.

POUVOIRS • Sur la Terre, Adam était un archéologue de talent et étudiait les vestiges du passé. Ses aventures interplanétaires ont, depuis, fait de lui un expert des extra-terrestres et des mondes éloignés. Adam porte une combinaison et un casque qui le protègent des conditions extrêmes de l'espace. C'est également un combattant hors pair.

Il se sert d'un pisto-rayon rannien pour se défendre lors des combats.

Ses fusées dorsales le propulsent à travers le Cosmos.

Le rayon Zéta peut téléporter Adam n'importe où dans l'Univers.

ALFRED PENNYWORTH

LE MAJORDOME DE BATMAN

Il a servi dans les services secrets britanniques.

Il met un point d'honneur à toujours être tiré à quatre épingles.

Parmi ses tâches quotidiennes, il doit entretenir le costume et l'équipement de Batman.

Alfred Pennyworth est le fidèle majordome de la famille Wayne depuis de nombreuses années. Lorsque Bruce Wayne a perdu ses parents, il a aidé le jeune garçon à surmonter cette terrible épreuve. Plus tard, Bruce est devenu Batman et Alfred est non seulement resté son majordome, mais il a aussi endossé les rôles de conseiller, de mentor et d'ami.

INFORMATIONS

NOM Alfred Pennyworth

ACTIVITÉ Majordome

TAILLE 1,80 m

POIDS 75 kg

BASE Le manoir Wayne,
à Gotham City

ALLIÉS Batman, Robin

ENNEMIS Le Joker, le Pingouin

POUVOIRS

• Alfred a épaulé Batman lors de nombreuses affaires. Grâce à ses talents d'acteur, il a souvent changé d'identité lors des missions. Il maîtrise également de nombreuses techniques de combat et possède de solides connaissances médicales qu'il met à profit pour soigner les blessures de Batman. C'est aussi un excellent cuisinier et, bien sûr, un majordome hors pair !



GARDIEN DE LA CAVE

Le fidèle Alfred s'occupe du manoir Wayne, mais aussi de la Batcave, le repaire high-tech de Batman. Lors de la récente absence du Chevalier Noir, Alfred a même dirigé les Outsiders et les a envoyés en missions secrètes aux quatre coins du monde.

AMANDA WALLER

LA MURAILLE

Amanda Waller est la meneuse dure à cuire de la mystérieuse Task Force X, une équipe d'ex-super-vilains qu'elle envoie dans des missions d'espionnage. Elle se méfie profondément de tous les super-héros et a fait largement savoir qu'elle n'hésiterait pas à les stopper, en utilisant tous les moyens dont elle dispose.

INFORMATIONS

NOM Amanda Waller

ACTIVITÉ Directrice de la Task Force X

TAILLE 1,75 m

POIDS 102 kg

BASE Prison de Belle Reve, Louisiane

ALLIÉS Suicide Squad, Checkmate

ENNEMIS La Ligue de Justice

Son apparence massive et son inflexibilité lui ont valu le surnom de « muraille ».

GUERRE CHIMIQUE

Alors qu'elle était en mission contre une organisation malfaisante, Amanda Waller a découvert comment contrôler le robot Chémo grâce à un casque télépathique. Elle apprécie de se servir du monstre chimique, et a même modelé son apparence afin qu'il lui ressemble.

POUVOIRS • Grâce à ses divers contacts, Amanda Waller dispose d'un vaste réseau d'informations secrètes, et elle n'hésite pas à utiliser les données qu'elle glane pour détruire ses ennemis. Malgré sa corpulence, elle est une redoutable combattante.

Son esprit acéré et sa détermination de fer en font un chef-né.



AMAZO

L'ABOMINABLE ANDROÏDE

Il prend parfois l'apparence des héros dont il absorbe les pouvoirs.

Amazo est un androïde maléfique créé par le professeur Ivo afin de l'aider dans sa quête d'immortalité. Il a été originellement programmé pour absorber les pouvoirs des membres de la Ligue de Justice, car Ivo pensait que cette énergie lui conférerait la vie éternelle. Mais Amazo peut désormais absorber l'énergie de *tous* les super-héros.

INFORMATIONS

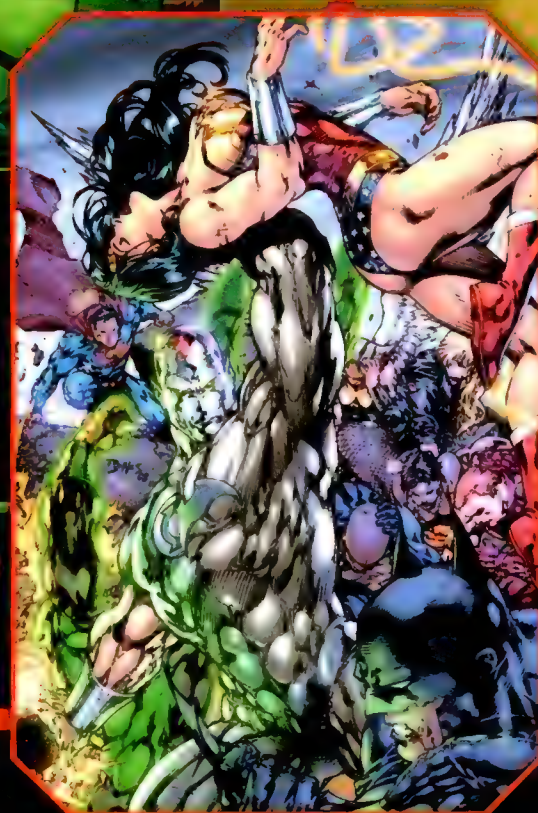
NOM Amazo
ACTIVITÉ Androïde, vilain
TAILLE 1,77 m
POIDS 220 kg
BASE Mobile
ALLIÉS Le professeur Ivo
ENNEMIS La Ligue de Justice, Hourman

Son corps évolue constamment afin de devenir plus puissant.

ATTAQUE ANDROÏDE

Lorsque l'esprit de Red Tornado a été séparé de son corps d'androïde, Amazo en a pris le contrôle et s'en est servi pour semer la destruction. C'est la JLA qui a dû l'arrêter et sauver le corps de son ami.

POUVOIRS • Amazo peut absorber et utiliser les pouvoirs de n'importe quel héros, comme la force de Superman, l'esprit brillant de Batman ou la capacité de Green Lantern de créer des objets faits d'énergie. Même s'il a évolué au fil du temps, il continue d'absorber aussi les faiblesses de ses ennemis en même temps que leurs pouvoirs.



ANIMAL MAN

LE ZOO HUMAIN

Buddy Baker est cascadeur sur les plateaux de cinéma jusqu'au jour où des extra-terrestres lui confèrent des pouvoirs expérimentaux. Ils le transforment en Animal Man, un héros capable de reproduire les facultés de n'importe quel animal sur terre. Buddy est, certes, devenu quelque peu bestial, mais au fond de lui, il reste un bon père de famille !

INFORMATIONS

NOM Buddy Baker

ACTIVITÉ Père de famille, héros

TAILLE 1,77 m

POIDS 75 kg

BASE San Diego

ALLIÉS La Ligue de Justice,

Starfire

ENNEMIS Lady Styx,

le Mirror Master



Animal Man peut également absorber les pouvoirs des extra-terrestres qu'il croise dans l'espace.



PERDU DANS L'ESPACE

Alors qu'ils pourchassaient la dangereuse trafiquante d'esclaves Lady Styx, Animal Man, Starfire et Adam Strange se sont perdus dans l'espace. Ils ont noué de solides liens d'amitié et, après leur retour sur la Terre, Starfire a même vécu avec la famille d'Animal Man.

POUVOIRS • Animal Man puise dans le Réseau Vital, une énergie qui relie toutes choses vivantes sur la Terre. Cela lui permet de sentir les animaux qui l'entourent et d'acquérir leurs capacités. Il peut voler aussi haut qu'un aigle, courir aussi vite qu'un guépard ou posséder la force proportionnelle à une araignée. Il est un combattant redoutable.

ANTI-MONITOR

LE TERRIBLE OBSERVATEUR

Lors de l'événement nommé « Crisis on Infinite Earths », l'Anti-Monitor, un être assoiffé de puissance, a compilé de nombreux mondes, et a plié le temps et l'espace pour accomplir son plan maléfique. Désormais, il observe tranquillement depuis son repaire dans un univers parallèle, et attend le moment propice pour à nouveau semer le chaos.

INFORMATIONS

NOM Inconnu
ACTIVITÉ Conquérant, vilain
TAILLE Incalculable
POIDS Incalculable
BASE Qward
ALLIÉS Le Sinestro Corps
ENNEMIS Les héros

On ne l'a jamais entendu s'exprimer.

Lorsque son armure est endommagée, son énergie vitale peut s'écouler.

LA PUISSANCE DU CORPS

L'Anti-Monitor a été autrefois détruit, mais les robots Manhunters l'ont reconstruit et il est devenu membre du maléfique Sinestro Corps. Il s'est rendu maître de la source d'énergie des Green Lanterns. Le Corps des Green Lanterns a eu fort à faire pour la récupérer !

POUVOIRS • L'Anti-Monitor est un géant capable d'accroître sa taille jusqu'à atteindre des centaines de mètres de hauteur. Il possède, en outre, une force et une endurance prodigieuses. À l'aide de son armure, il peut lancer des éclairs électriques et absorber l'énergie des héros qu'il souhaite détruire, une capacité qui le rend invincible !



AQUALAD

L'AS AMPHIBIE

Aqualad est l'enfant perdu du super-vilain Black Manta, et il vient tout juste de découvrir ses fabuleux pouvoirs. Black Manta a ensuite tenté de récupérer son fils, mais, fort heureusement, Aquaman a pris le jeune homme sous son aile afin de le protéger et de s'assurer qu'il ne rejoigne jamais le côté obscur comme son père.

INFORMATIONS

NOM Jackson Hyde

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,85 m

POIDS 82 kg

BASE Le Nouveau-Mexique

ALLIÉS Aquaman, Mera

ENNEMIS Black Manta

Il a les mains palmées, ce qui l'aide lorsqu'il se déplace sous l'eau.

Il porte des accessoires qui lui permettent de concentrer sa puissance.

POUVOIRS • Aqualad possède les pouvoirs de l'eau lourde, qui lui permettent de transformer les liquides en objets solides, comme des armes. Il a des poumons, mais peut également respirer sous l'eau grâce à ses branchies. Il nage très vite et son corps est suffisamment résistant pour supporter les fortes pressions des profondeurs marines.

PORTEUR D'EAU

Une ancienne prophétie atlante a prédit le parcours d'Aqualad. Premier étranger né à Xébel, un royaume où séjournent les exilés d'Atlantis, il était destiné à ouvrir un coffre dans lequel se trouve l'engin qui réveille ses fabuleux pouvoirs.

AQUAMAN

LE ROI DES SEPT MERS

Il est le seul Atlante à avoir les cheveux blonds.

Aquaman a été abandonné par ses parents et élevé par un gardien de phare, sans savoir d'où il venait vraiment. Lorsqu'il découvre qu'il est originaire de la cité sous-marine d'Atlantis, il revient parmi les siens en héros. On se rend compte qu'il est issu de la lignée royale, et il défend désormais la ville en tant que souverain.

INFORMATIONS

NOM Artur Curry, Orin

ACTIVITÉ Roi, héros

TAILLE 1,90 m

POIDS 90 kg

BASE Atlantis

ALLIÉS Méra, Aqualad

ENNEMIS Black Manta, Ocean Master

Sa main gauche a, un temps, été remplacée par un harpon.

POUVOIRS

• Aquaman utilise ses branchies pour respirer sous l'eau, et peut également communiquer télépathiquement avec toutes les formes de vie marine. Il est doté d'une force exceptionnelle et peut nager à très grande vitesse. Grâce à ses collègues de la Ligue de Justice, il a également appris de nombreuses techniques de combat.



COUPLE PUISSANT

La femme d'Aquaman, la reine Méra, vient de Xébel, la patrie des Atlantes exilés. Elle a été, au départ, envoyée par son père, le souverain de Xébel, pour tuer le Roi des Sept Mers.

ARES ARÈS

LE DIEU DE LA GUERRE

Arès est le dieu de la Guerre de la mythologie grecque. Froid, cruel et implacable, il adore voir le sang couler et semer le chaos au-delà du royaume des dieux. Il essaie en permanence de causer la destruction du monde des humains et apprécie particulièrement de tourmenter sa pire ennemie, la pacifique Wonder Woman.

INFORMATIONS

NOM Arès

ACTIVITÉ Dieu de la Guerre

TAILLE 2,05 m

POIDS 208 kg

BASE L'Olympe

ALLIÉS Phobos, Eris, Deimos

ENNEMIS Wonder Woman

Il porte une lourde armure bleue qui est quasiment indestructible.

Son casque est à l'image de ceux des soldats de l'Antiquité grecque, mais avec des pointes en plus.

LE MAÎTRE DU MENSONGE

Arès prend souvent l'apparence d'un humain afin de gagner la confiance de ses ennemis. Même si beaucoup sont trompés et pensent que ses intentions sont louables, Wonder Woman sait qu'il ne faut jamais se fier au dieu de la Guerre.

POUVOIRS • Arès est un féroce guerrier protégé lors des combats par son armure mystique. Comme il est le dieu de la Guerre, il réveille la colère de ceux qui entrent en contact avec lui, ce qui les pousse à s'affronter. Spécialiste de la manipulation, il ne manque jamais d'utiliser cette faculté à son avantage.



ARSENAL

LE MAÎTRE DES ARMES

Il est armé de plusieurs couteaux afin d'assurer sa défense.

Depuis qu'un ennemi lui a coupé le bras, Arsenal a une prothèse bionique.

Lorsque le jeune Roy Harper perd son père, il est recueilli par le chef navajo Arc Courageux qui lui enseigne le tir à l'arc. Son talent lui vaut de devenir le jeune compagnon de Green Arrow, Speedy, et plus tard, il intègre les Teen Titans. Désormais rebaptisé Arsenal, il est toujours buté et impulsif, ce qui parfois lui vaut bien des vicissitudes.

INFORMATIONS

NOM Roy Harper

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,77 m

POIDS 88 kg

BASE New York

ALLIÉS Les Teen Titans,
la Ligue de Justice

ENNEMIS Cheshire,
les Fearsome Five

L'AVÈNEMENT DE RED ARROW

Lors d'un remaniement de la Ligue de Justice, on a proposé à Arsenal d'intégrer l'équipe à la place de son mentor Green Arrow. Loin d'être vexé par la chose, Green Arrow l'encourage à accepter. Arsenal combat dans les rangs de la ligue sous le nom de Red Arrow.

POUVOIRS • Arsenal a développé la plupart de ses talents aux côtés de Green Arrow, et c'est l'un des archers les plus précis et les plus redoutables du monde. N'importe quel objet pourrait devenir son arme lors des combats. Également un athlète hors pair, il est taillé pour le commandement.



ARTEMIS ARTÉMIS

LA FEMME GUERRIÈRE

Artémis est une Amazone de la tribu perdue de Bana-Mighdall. C'est une battante et elle a par le passé remporté un concours destiné à sélectionner la remplaçante de la princesse Diana pour représenter les Amazones dans le monde des hommes. Pendant un temps, elle a officié sous le nom de Wonder Woman, mais son attitude agressive a fini par lui coûter sa place.

INFORMATIONS

NOM Artémis
ACTIVITÉ Reine, héroïne
TAILLE 1,80 m
POIDS 75 kg
BASE Thémyscira
ALLIÉS Wonder Woman,
la reine Hyppolyta
ENNEMIS Arès, Circé



LE CONCOURS

La reine des Amazones, Hyppolyta, a une vision trouble d'un futur où périt Wonder Woman. Souhaitant protéger sa fille Diana, elle organise une compétition pour sélectionner une nouvelle championne. Artémis remporte la victoire et devient la nouvelle Wonder Woman.

Elle est morte et a ressuscité à plusieurs reprises.

Artémis est armée d'une épée aiguisée qu'elle n'hésite pas à dégainer durant les combats.

POUVOIRS • Artémis est une tacticienne de premier plan qui a dirigé les armées de Bana-Mighdall lors de nombreuses batailles. Elle est entraînée à de multiples techniques de combat et c'est une experte de la lutte à mains nues. Elle est également adepte du maniement de l'épée, mais elle préfère souvent se défendre à l'aide d'un arc et des flèches.

THE ATOM

LA PUISSANCE, MODÈLE RÉDUIT

Le brillant scientifique Ray Palmer utilise la puissance d'un fragment de météore pour rétrécir et combattre le crime sous le nom d'Atom. Petit par la taille, Atom est rapide... et superintelligent ! Il utilise ses connaissances scientifiques pour résoudre les énigmes au sein de la Ligue de Justice.

INFORMATIONS

NOM Ray Palmer
ACTIVITÉ Scientifique, héros
TAILLE 1,80 m
POIDS 80 kg
BASE Ivy Town
ALLIÉS La Ligue de Justice
ENNEMIS Éclipse, Chronos

Au centre de son masque, on remarque le symbole de l'atome.

Son costume s'agrandit et rétrécit en même temps que lui.

Il contrôle son rétrécissement à l'aide de sa ceinture.

POUVOIRS • La ceinture d'Atom contient des fragments d'une étoile blanche naine, ce qui lui procure la faculté de rétrécir jusqu'à atteindre une taille sub-atomique tout en conservant toute sa force. Il utilise parfois ses connaissances médicales pour rapetisser et déplacer des gestes chirurgicaux très précis. Il se déplace souvent par le biais des ondes téléphoniques.

L'ÉPÉE D'ATOM

Alors qu'il traverse une passe difficile dans sa vie personnelle, Atom décide de tout plaquer et de partir pour la jungle sud-américaine. Il ne parvient pas à laisser derrière lui sa condition de héros, et il devient le défenseur d'un groupe d'extra-terrestres minuscules.

ATOM-SMASHER

LE PROTECTEUR GÉANT

Atom-Smasher est un héros colossal. À taille normale, il dépasse tout le monde, et lorsqu'il change de taille, il devient un véritable géant ! Son tempérament impétueux l'a parfois poussé à s'opposer à ses pairs. Mais il a à maintes reprises prouvé qu'il était un véritable héros, et il officie avec fierté au sein de la Société de Justice.

INFORMATIONS

NOM Albert Julian Rothstein

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 2,20 m

POIDS 134 kg

BASE New York

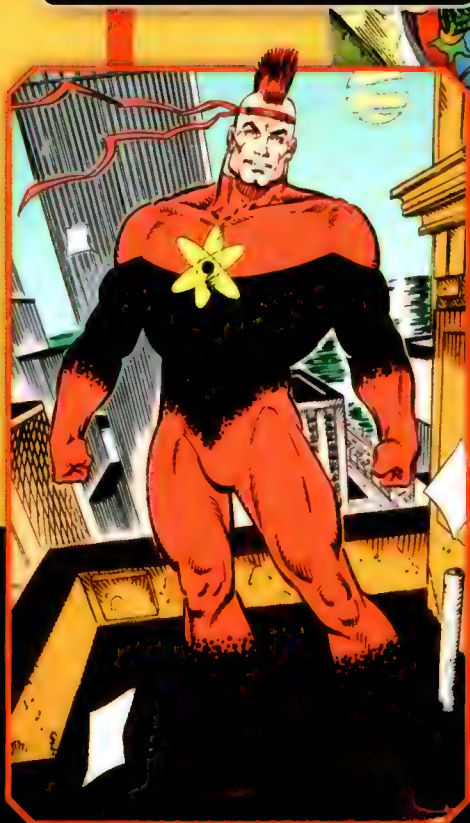
ALLIÉS La Société de Justice

ENNEMIS Black Adam,
la Société d'Injustice



NUKLON

Avant de devenir Atom-Smasher, Albert était le super-héros nommé Nuklon. Il était membre d'Infinity Inc., une équipe de jeunes héros qui souhaitaient perpétuer les valeurs de la Société de Justice à une période où celle-ci était dissoute.



POUVOIRS • Atom-Smasher est incroyablement fort à taille humaine, et encore plus fort lorsqu'il devient géant. On l'a vu atteindre les quinze mètres, mais nul ne connaît les limites de sa croissance. Il est également doué pour le combat à mains nues, car il a suivi l'entraînement de Wildcat, autre membre de la Société de Justice.

AZRAEL

L'ANGE DE LA VENGEANCE

Azrael est le nom de celui qui a été choisi pour protéger la très vieille secte religieuse de l'Ordre de la Pureté. Depuis des siècles, il combat les puissances maléfiques, vêtu de l'Armure du Tourment, une cotte de mailles mystique. Il est désormais basé à Gotham City et seconde Batman dans sa lutte contre le crime.

INFORMATIONS

NOM Michael Washington Lane

ACTIVITÉ Officier de police, justicier

TAILLE 1,80 m

POIDS 80 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Batman

ENNEMIS Talia al Ghul

L'Armure du Tourment a été forgée il y a plusieurs siècles.

Azrael manie l'Épée du Pêché et du Salut pour se défendre.

BAT-AGENT

Avant Michael, un autre héros portait le nom d'Azrael : Jean-Paul Valley. Il a combattu aux côtés de Batman et l'a également entraîné. Il a même pris sa place afin de protéger Gotham lorsque le justicier en était incapable, à l'époque où Bane lui avait brisé la colonne vertébrale.

POUVOIRS

• L'Armure du Tourment confère une force et une rapidité surhumaines, mais elle est très dangereuse : si l'âme de celui qui la porte n'est pas pure, elle le rendra fou. Azrael lui-même doit lutter pour préserver sa santé mentale. Son entraînement au sein de la police de Gotham en a fait un combattant expérimenté.



BANE

IL A BRISÉ BATMAN

Bane a été élevé sur l'île-prison de Santa-Prisca où il a souffert à cause des crimes commis par son père. Enfant, il n'a connu que souffrance et violence, mais sa force a grandi en même temps que sa haine pour le monde extérieur. Enfin libéré et devenu le redoutable Bane, il est venu à Gotham pour affronter Batman.

INFORMATIONS

NOM Inconnu
ACTIVITÉ Vilain
TAILLE 2 m
POIDS 160 kg
BASE Gotham City, mobile
ALLIÉS Les Secret Six, Ra's al Ghul
ENNEMIS Batman

UN HÉROS BRISÉ

Bane détruit les murs de l'asile d'Arkham, la prison des criminels déments de Gotham. Des hordes de super-vilains s'évadent. Batman tente de les rattraper, mais Bane passe à l'attaque... et lui brise la colonne vertébrale !

POUVOIRS • Le Venin, un dangereux composé chimique, procure à Bane une force colossale et lui permet de guérir rapidement de ses blessures. Bane est un tacticien brillant qui maîtrise divers styles de combat. Il est à noter qu'il est également très intelligent car il a étudié de nombreux sujets, dont les sciences, durant ses années de prison.

Il porte un masque pour effrayer ses adversaires, non pour dissimuler son identité.

Il était autrefois accro au venin, mais il s'est soigné.





BATGIRL

LA FOUGUEUSE JUSTICIÈRE

Stephanie Brown est la fille du machiavélique Cluemaster, mais elle n'a pas suivi ses traces. Elle a même choisi de combattre le crime en devenant Batgirl. Entraînée par le Chevalier Noir lui-même, elle manie diverses armes pour protéger Gotham.

Comme les autres membres de la famille de Batman, elle arbore le batsymbole sur son costume.

Sa ceinture contient de nombreux gadgets et autres ressources.

INFORMATIONS

NOM Stephanie Brown

ACTIVITÉ Héroïne

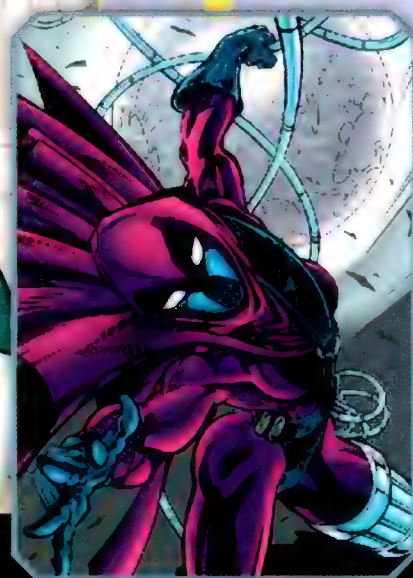
TAILLE 1,65 m

POIDS 64 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Batman, Oracle

ENNEMIS Roxy Rocket, Clarion



POUVOIRS

• Batgirl a été entraînée aux arts martiaux, à l'acrobatie et au combat de rue. Son costume est doublé de Kevlar, ce qui la protège du feu et des décharges électriques. Elle utilise également de nombreux gadgets, dont un bâton télescopique, un grappin et des Batarangs similaires à ceux de Batman.

ALERTE, VOICI SPOILER

Stephanie rendait auparavant la justice sous l'identité de Spoiler. Elle a souvent croisé la route de Tim Drake, qui devient Red Robin. Au début, il pensait que Spoiler était un peu jeune et qu'elle manquait d'expérience, mais les deux héros finissent par tomber amoureux l'un de l'autre.

BATMAN

LE CHEVALIER NOIR

Lorsque ses parents sont assassinés, le jeune Bruce Wayne jure de les venger, et devient Batman. Surnommé le Chevalier Noir, il opère souvent dans l'ombre, et beaucoup pensent qu'il n'est qu'une légende. Avec son jeune compère Robin, il combat inlassablement pour préserver du crime les rues de Gotham.

INFORMATIONS

NOM Bruce Wayne

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,85 m

POIDS 95 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Robin, Batgirl,

la Ligue de Justice

ENNEMIS Le Joker, Double-Face,

le Pingouin

Ses armes
sont rangées dans
sa ceinture à
gadgets.

Sa cape est
doublée de
Kevlar, ce qui le
protège.



BIENVENUE DANS LA BATCAVE

La Batcave est une caverne secrète sous le manoir Wayne. Elle cache de nombreux équipements, du matériel high-tech, et des trophées, souvenirs d'aventures passées. Parmi ceux-ci, on compte une carte à jouer du Joker, un dinosaure robot et un penny géant.

POUVOIRS • Batman est un détective de premier plan et l'une des personnes les plus intelligentes du monde. Également spécialiste des arts martiaux, il maîtrise à la perfection plusieurs formes de combat à mains nues. Il a créé de nombreux engins en forme de chauve-souris qu'il utilise pour combattre le crime, comme le Batarang ou son Batordinateur.



BATWOMAN

LA JUSTICIÈRE AGILE

Batwoman est une nouvelle héroïne qui n'a pas froid aux yeux et qui s'attaque à la corruption de Gotham City. De jour, elle est la mondaine Kate Kane, mais lorsque la nuit tombe, elle enfle son costume, prête pour l'action. Elle est épaulée par son père, un ancien marin.

Comme le Chevalier Noir, elle porte une ceinture de gadgets high-tech.

INFORMATIONS

NOM Katherine « Kate » Kane

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,77 m

POIDS 65 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Batman, Question

ENNEMIS Intergang,

le Culte de Cain



POUVOIRS • Batwoman est une combattante de premier plan et une acrobate très douée qui a étudié de nombreux arts martiaux. Sa cape lui permet de planer sur de courtes distances. Elle possède également tout un arsenal d'armes et de gadgets dans sa ceinture, comme un grappin et des puces informatiques traçantes.

ENTRAÎNÉE À GAGNER

Batwoman repousse jour et nuit ses limites pour s'améliorer. Elle pourchasse les criminels sans relâche, et s'entraîne intensément pour se maintenir en forme. Bien qu'elle n'ait que rarement travaillé avec Batman, celui-ci lui a signifié son approbation.

BEAST BOY

LE MAGNIFIQUE MÉTAMORPHE

Soigné d'une maladie tropicale rare, Gar Logan a gagné une peau verte et la faculté de se transformer en n'importe quel animal. Devenu Beast Boy, il a fait de cette infortune la base de sa carrière de héros. Il a beau plaisanter lors des combats, il n'en prend pas moins son rôle au sérieux. Aux yeux de ses compagnons, il est le cœur et l'âme des Teen Titans.

INFORMATIONS

NOM Garfield « Gar » Logan

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,72 m

POIDS 68 kg

BASE San Francisco

ALLIÉS Les Teen Titans,
la Doom Patrol

ENNEMIS Les Fearsome
Five, Brother Blood



CONTRÔLER LA BÊTE

Beast Boy est un fêtard insouciant, mais sous sa forme animale, il peut devenir féroce si ses amis sont en danger. Heureusement, ses comparses des Titans ont toujours su le ramener à la raison avant qu'il n'échappe irrémédiablement à tout contrôle.

Même transformé en animal, il peut toujours penser et parler comme un humain.

Sa peau verte est un effet secondaire d'une maladie rare nommée « sakutie ».

POUVOIRS • Beast Boy peut prendre la forme de tout animal qu'il imagine, même ceux qui n'existent plus, comme les dinosaures. Il utilise souvent son don pour faire des blagues et tourmente ses coéquipiers en devenant un singe. Sous sa forme humaine, c'est un combattant chevronné, mais il préfère se défendre avec son charme et sa répartie.

BIG BARDA

FÉROCE FURIE

Son Mégabâton génère de puissantes décharges d'énergie qui peuvent assommer ses ennemis.

Big Barda est une féroce guerrière, membre de l'espèce extra-terrestre des Nouveaux Dieux. Même si elle est aujourd'hui une héroïne, elle a été entraînée par l'ignoble Granny Goodness et ses Folles Furieuses, les troupes d'élite de Darkseid. Elle a choisi de défier Granny et de combattre pour la liberté aux côtés de son mari, Mister Miracle.

INFORMATIONS

NOM Barda Free

ACTIVITÉ Nouvelle Déesse, héroïne

TAILLE 1,90 m

POIDS 98 kg

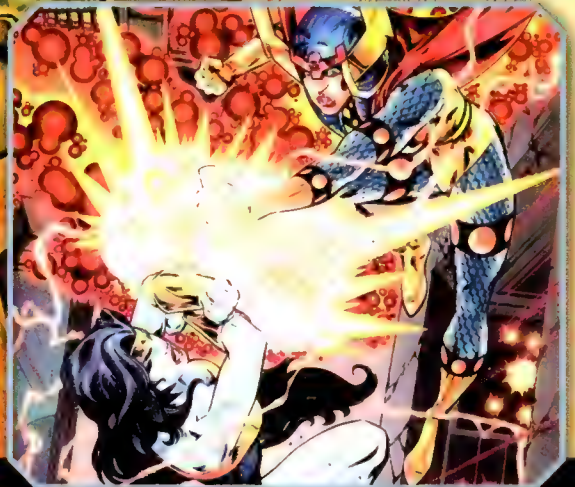
BASE New Genesis

ALLIÉS La Ligue de Justice

ENNEMIS Darkseid, les Folles Furieuses

Son armure indestructible augmente sa force déjà considérable.

POUVOIRS • Big Barda est l'une des meilleures combattantes de tout l'Univers. Elle porte un Mégabâton, une arme capable de lancer d'intenses rayons d'énergie et qui confère à son porteur la capacité de voler. Son armure indestructible a été forgée dans les flammes d'Apokolips, son monde natal.



LA FURIE DU COMBAT

Élevée au sein des Folles Furieuses d'Apokolips, Barda ne refuse jamais un combat. Lorsqu'elle a été membre de la Ligue de Justice, elle a affronté une menace venue d'un million d'années dans le futur : la Wonder Woman de 85271 !

BIZARRO

TERRIBLE ET TORDU

Bizarro est une copie imparfaite de Superman. Il a été créé par Lex Luthor afin de détruire l'Homme d'Acier, mais il n'y est pas parvenu. Même avec toutes les facultés extraordinaires de Superman, il est extrêmement limité intellectuellement. Il peut être brutal ou enfantin, et ses sautes d'humeur dangereuses sont célèbres.

INFORMATIONS

NOM Inconnu

ACTIVITÉ Vilain

TAILLE 1,90 m

POIDS 100 kg

BASE Mobile, le monde Bizarro

ALLIÉS La Ligue d'Injustice

ENNEMIS Darkseid, les Folles Furieuses



AMIS BIZARROS

Souvent, Bizarro se sent seul. Il tente de corriger ce problème en créant sa propre planète cubique qu'il nomme « le monde Bizarro ». En utilisant son étrange pouvoir d'autoreproduction, il la peuple de versions déformées de Lois Lane et de la JLA.



Il s'exprime dans un langage approximatif.

Il peut créer des doubles de lui-même à partir de son propre corps.

Il n'a pas besoin de manger, de boire ni de dormir pour survivre.

POUVOIRS • Certains des pouvoirs de Bizarro sont en complète opposition avec ceux de Superman. Ce dernier possède une vision calorifique, et Bizarro une vision frigorifique. Le souffle de Superman est glacé, celui de Bizarro, brûlant. Mais ils sont tous deux dotés d'une force surhumaine et sont quasiment indestructibles.

BLACK ADAM

LA MERVEILLE DÉCHUE

Black Adam arbore un éclair similaire à celui de Captain Marvel.

Black Adam a été autrefois un valeureux guerrier égyptien, choisi par le sorcier Shazam pour être le réceptacle de la puissance des dieux. Son comportement l'a rendu indigne de cet honneur, et il s'est corrompu en choisissant de servir le mal. À l'époque moderne, il a tenté de se racheter, mais en vain.

Il est le souverain du pays nommé « le Kahndaq ».

INFORMATIONS

NOM Teth-Adam

ACTIVITÉ Conquérant

TAILLE 1,80 m

POIDS 89 kg

BASE Le Kahndaq

ALLIÉS La Société Secrète

ENNEMIS La Société de Justice



POUVOIRS • Black Adam reçoit sa puissance des dieux égyptiens : Shu lui confère l'énergie, Heru la rapidité, Amon la force, Zehuti la sagesse, Aton la puissance, et Mehan le courage. Il peut voler et est quasiment indestructible. Il est jaloux de devoir partager ses pouvoirs magiques avec Captain Marvel.

TROISIÈME GUERRE MONDIALE

Black Adam recherche les quatre cavaliers de l'Apocalypse. Il pense qu'ils se cachent dans le pays de Bialya, et lance une attaque sauvage qui réduit cette nation à néant. Il faut une semaine aux héros de la Terre pour venir à bout du super-vilain lors d'une bataille qui sera surnommée la « Troisième Guerre mondiale ».

BLACK CANARY

LA SIRÈNE SONIQUE

Dinah Lance combat le crime sous le nom de « Black Canary », comme sa mère avant elle. À la fois opiniâtre et pondérée, elle a naturellement endossé ce rôle. Elle est actuellement membre des Birds of Prey (« les Oiseaux de Proie »), et Oracle l'envoie accomplir des missions partout dans le monde, en la guidant dans les situations les plus délicates.

INFORMATIONS

NOM Dinah Laurel Lance

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,65 m

POIDS 56 kg

BASE Gotham City, mobile

ALLIÉS La Ligue de Justice,
les Birds of Prey

ENNEMIS Lady Shiva, Cheshire



OISEAUX DE PROIE

Suite à des blessures graves, Oracle perd l'usage de ses jambes, et elle propose à Black Canary de devenir sa partenaire sur le terrain. Elles fondent les Birds of Prey. Huntress, Lady Blackhawk, et Hawk et Dove, ont rejoint cette équipe clandestine dans sa quête de justice.

Elle a développé ses talents de combattante auprès de l'assassin Lady Shiva.

Elle reste en contact avec Oracle grâce aux circuits intégrés à son costume.

POUVOIRS • Black Canary maîtrise de nombreux arts martiaux. Une des meilleures combattantes de la Terre, elle a été entraînée par de nombreux professeurs, dont Batman et Wildcat. Son pouvoir particulier est le cri du canari, un son suraigu qui brise les objets et désoriente quiconque l'entend.



Son bâton énergétique peut dérober et emmagasiner la puissance de l'anneau d'un Green Lantern.

BLACK HAND

LA POIGNE GLACÉE DE LA MORT

William Hand était obnubilé par la mort. Après avoir dérobé un engin absorbant d'énergie, Green Lantern devient son obsession, et il utilise cet engin pour le tourmenter. Il se transforme en Black Hand ! Le dieu maléfique Nekron lui confère des pouvoirs encore plus importants en tant que membre du Corps des Black Lanterns, et il est désormais la personnification même de la mort.

INFORMATIONS

NOM William Hand

ACTIVITÉ Super-vilain

TAILLE 1,72 m

POIDS 63 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Le Corps des Black Lanterns

ENNEMIS Green Lantern

Il a obtenu son emprise sur la mort lorsque des extra-terrestres l'ont enlevé et ont pratiqué des expériences sur lui.

POUVOIRS • Black Hand a une emprise sur la mort : son corps aspire la force vitale des humains, des animaux et des plantes. Son bâton énergétique peut perturber le pouvoir de l'anneau d'un Green Lantern. En rejoignant le Corps des Black Lanterns, il reçoit l'anneau noir pour réveiller les morts.



ESPRIT MALÉFIQUE

L'abominable Atrocitus arrive sur la Terre pour y chercher William Hand, pensant que celui-ci est un esprit maléfique qu'il pourrait manipuler. Mais le jeune William s'échappe, s'emparant d'une arme étrange perdue par le vilain. Devenu Black Hand, il utilise cet engin contre l'héroïque Green Lantern.

BLACK LIGHTNING

L'AS DE L'ÉLECTRICITÉ

En tant que professeur, Jefferson Pierce se sert de sa connaissance de la rue, et de son intelligence, pour aider ses étudiants à exceller aussi bien en classe qu'à l'extérieur. En tant que Black Lightning, il se sert de ses pouvoirs électriques pour protéger Métropolis. Ces coéquipiers des Outsiders savent qu'ils peuvent inconditionnellement compter sur lui.

INFORMATIONS

NOM Jefferson Pierce

ACTIVITÉ Enseignant, héros

TAILLE 1,83 m

POIDS 82 kg

BASE Métropolis

ALLIÉS Les Outsiders, Batman

ENNEMIS Tobias Whale,
les Maîtres du Camouflage

Les éclairs qu'il lance sont assez puissants pour assommer ses ennemis.

Il travaille dur pour rester en parfaite condition physique.

Il utilisait autrefois une ceinture spéciale pour contrôler ses pouvoirs, mais il n'en a plus besoin, désormais.



EN UN ÉCLAIR

La fille de Black Lightning, Jennifer, possède les mêmes facultés. Elle a servi dans la Société de Justice sous le nom de Lightning. Cependant, un défaut complique sa vie quotidienne : son corps dérègle tous les mécanismes électriques qu'elle touche.

POUVOIRS • Black Lightning peut générer d'intenses éclairs électriques de la pointe de ses doigts. Sa puissance est potentiellement dévastatrice, et il porte un costume créé spécialement qui l'aide à la contrôler. Il est également un athlète de niveau olympique, qui s'est entraîné avec Batman.

BLACK MANTA

LE MARAUDEUR SOUS-MARIN

Ses gants lancent des décharges électriques.

Sa combinaison s'adapte à la température et à la pression des profondeurs marines.

Black Manta est l'ennemi juré, sournois et menaçant, d'Aquaman. On sait peu de chose sur lui, à l'exception du fait qu'il veut dominer les océans et qu'il est prêt à détruire tous ceux qui se dresseront sur sa route. Il concentre sa colère sur le Roi des Sept Mers, qu'il a juré de réduire à néant.

INFORMATIONS

NOM Inconnu

ACTIVITÉ Super-vilain

TAILLE 1,90 m

POIDS 113 kg

BASE Devil's Deep

ALLIÉS Ocean Master, la Société Secrète

ENNEMIS Aquaman, Aqualad

POUVOIRS • Black Manta est un combattant supérieur à la moyenne, doté d'une force qui dépasse également les normes. Il porte une combinaison de plongée spéciale qui le protège des agressions, et les lentilles rouges de son casque peuvent lancer des décharges d'énergie. Il arbore également une arme qui projette des éclairs.

DANGER DANS LES PROFONDEURS

Jeune garçon, Black Manta n'avait ni amis ni famille et errait seul dans le monde. Aquaman a commencé à l'obséder et il jalouse sa puissance de chef d'Atlantis. Il a décidé de s'emparer un jour de ce pouvoir, par la force, si nécessaire.

BLUE BEETLE

LE PROTECTEUR INSECTOÏDE

L'adolescent Jaime Reyes mène une vie paisible à El Paso, au Texas, jusqu'au jour où il découvre un engin extra-terrestre. L'objet en forme d'insecte le transforme en une nuit en l'étonnant Blue Beetle ! Il apprend en catastrophe à être un héros lorsqu'il se joint à la Ligue de Justice pour combattre Maxwell Lord.

INFORMATIONS

NOM Jaime Reyes

ACTIVITÉ Lycéen, héros

TAILLE 1,72 m

POIDS 65 kg

BASE El Paso

ALLIÉS Ocean Master,

la Société Secrète

ENNEMIS La Dama,

Éclipse



ARSENAL EXTRA-TERRESTRE

L'armure du Blue Beetle peut générer toutes sortes d'armes. Il cherche encore à maîtriser ses capacités nouvelles, et il a la chance de pouvoir compter sur ses héroïques professeurs de la Ligue de Justice et des Teen Titans.

POUVOIRS • Les pouvoirs de Blue Beetle ont pour origine un engin en forme de scarabée venu de l'espace. Quand le danger menace, le scarabée se greffe à la colonne vertébrale de Jaime et le recouvre d'une carapace de métal indestructible, qui génère également des armes et permet à son porteur de voler et de lancer des rayons laser.

Son costume de métal peut se munir d'ailes qui lui permettent de voler.

La transformation a eu lieu lorsque le scarabée s'est greffé à sa colonne vertébrale durant son sommeil.

BLUE DEVIL

LE GALANT GOBELIN

Son arme de prédilection est une lance qui peut jeter des décharges d'énergie.

Ses cornes lui confèrent une apparence démoniaque.

Dan Cassidy souhaite à tout prix devenir un acteur célèbre, et il est prêt à tout pour y parvenir. Il est, un jour, trompé par un démon qui lui promet la gloire en échange de son âme, et qui le transforme en Blue Devil. Dan jure alors de défier le démon et de combattre le mal, et devient ainsi un héros.

INFORMATIONS

NOM Daniel Patrick Cassidy

ACTIVITÉ Démon, héros

TAILLE 2 m

POIDS 165 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Le Shadowpact

ENNEMIS Nebiros, Néron

POUVOIRS • Blue Devil possède une force exceptionnelle et un pouvoir de régénération grâce auquel son corps peut se soigner très vite. Sa vitesse et ses sens sont surdéveloppés et il maîtrise de nombreuses formes d'arts martiaux. Il fait actuellement partie de l'équipe de héros surnaturels, le Shadowpact.



KID DEVIL

Eddie Bloomberg rencontre Blue Devil sur un plateau de cinéma et devient son plus grand fan. Blue Devil ne veut pas d'un jeune compagnon, mais Eddie devient malgré tout Kid Devil pour l'impressionner. Il ne sera jamais le coéquipier de Dan, mais il rejoint les Teen Titans sous le nom de « Red Devil ».

BOOSTER GOLD

LE HÉROS DU FUTUR

Booster Gold est venu du futur avec une seule idée en tête : devenir riche et célèbre. Mais bien vite, il est devenu un héros... et cela lui a plu ! Booster s'est associé avec le voyageur temporel Rip Hunter, et ensemble ils protègent toutes les périodes de l'histoire, empêchant les méchants de modifier le passé.

INFORMATIONS

NOM Michael Jon Carter

ACTIVITÉ Voyageur temporel, héros

TAILLE 1,75 m

POIDS 90 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Rip Hunter, Blue Beetle

ENNEMIS Mister Mind, Black Beetle

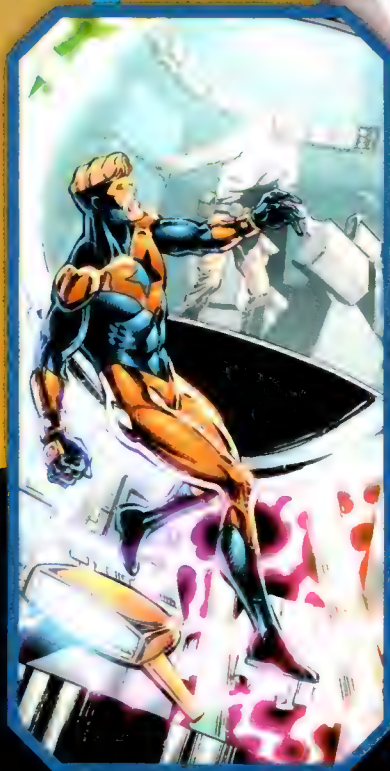
Il a volé son anneau de légionnaire dans un musée du XXV^e siècle.

Il a pour compagnon un robot volant nommé Skeets.

RIP HUNTER, LE MAÎTRE DU TEMPS

Rip Hunter, expert des voyages temporels, sert de mentor à Booster Gold. Ils parcourent le temps dans leur Sphère Temporelle. Leur relation est parfois tendue, et Hunter a un secret : il est le fils de Booster, venu du futur.

POUVOIRS • Le costume de Booster Gold est protégé par un champ de force. Il porte un anneau de légionnaire qui lui permet de voler. Il peut également tirer des rayons laser à l'aide de ses gants. C'est un bon combattant, mais il préfère utiliser son charme et ses bravades dans les situations périlleuses.





Son costume high-tech lui permet de se connecter directement à son vaisseau.

Brainiac a créé de nombreuses versions de lui-même afin de leurrer ses ennemis.

BRAINIAC

CYBERCONQUÉRANT

Brainiac est un extra-terrestre froid et calculateur, obsédé par la connaissance. Pendant des siècles, il a exploré l'Univers, cherchant à augmenter sa collection de cités réduites et mises en bouteille. Il a eu des vues sur Métropolis, mais a été vaincu par Superman, qui a rendu sa taille normale à la ville.

INFORMATIONS

NOM Vril Dox
ACTIVITÉ Cyberconquérant
TAILLE Variable
POIDS Variable
BASE Mobile
ALLIÉS Lex Luthor
ENNEMIS Superman

POUVOIRS

• Brainiac est l'un des êtres les plus savants de la Galaxie, doté d'une intelligence de niveau 12 (les humains atteignent en moyenne le niveau 6). C'est un combattant efficace, mais il préfère utiliser l'armement de son vaisseau spatial. Son attitude froide et calculatrice le rend dangereux pour l'Univers.



VAISSEAU CRÂNE

Tout en parcourant l'Univers à la recherche de civilisations à asservir, Brainiac préserve ses trésors au plus profond de son engin spatial en forme de crâne. Lui-même relié au cœur de son vaisseau, il peut télécharger les informations sur les planètes qu'il cherche à détruire.

BRAINIAC 5

LE GÉNIE EXTRA-TERRESTRE

Brainiac 5 fait partie de la Légion des Super-Héros, et il est considéré comme l'une des personnes les plus intelligentes de l'Univers. Cependant, il conserve une attitude réfractaire et il est un des légionnaires les plus dévoués. Son esprit brillant lui a permis de résoudre certains des problèmes les plus délicats rencontrés par son équipe.

INFORMATIONS

NOM Querl Dox

ACTIVITÉ Scientifique, légionnaire

TAILLE 1,69 m

POIDS 61 kg

BASE Colu, la Terre du

XXXI^e siècle

ALLIÉS La Légion des
Super-Héros

ENNEMIS Les Dominators

Il manque parfois de patience lorsqu'il dialogue avec des personnes de moindre intelligence.

Comme tous les habitants de la planète Colu, sa peau est verte.



CEINTURE À CHAMP DE FORCE

Parmi les nombreuses inventions géniales de Brainiac 5, sa ceinture est des plus ingénieuses. Elle contrôle un champ de force si puissant que quasiment rien ne peut le pénétrer. Il s'en sert pour se protéger, et pour emprisonner ses ennemis.

POUVOIRS • Brainiac 5 possède un intellect de niveau 12, ce qui en fait un supergénie. Il excelle en calcul ainsi qu'en raisonnement logique. Il possède également une mémoire phénoménale et un niveau de connaissance technologique exceptionnel. Il se sert d'un champ de force afin de se protéger et il est un bon combattant.

CAPTAIN ATOM

LE SOLDAT NUCLÉAIRE

Son entraînement militaire intense fait d'Atom un expert des tactiques de combat.

Captain Atom est un soldat atomique et un fier représentant de la Ligue de Justice. Ses décharges d'énergie dévastatrices ont aidé l'équipe à vaincre de nombreux ennemis. Il subit parfois des surcharges énergétiques qui le transportent dans l'avenir, et il doit alors lutter pour revenir à son époque.

INFORMATIONS

NOM Nathaniel « Nate » Adam

ACTIVITÉ Capitaine dans l'armée, héros

TAILLE 1,92 m

POIDS 90 kg

BASE Mobile

ALLIÉS La Ligue de Justice,

Superman

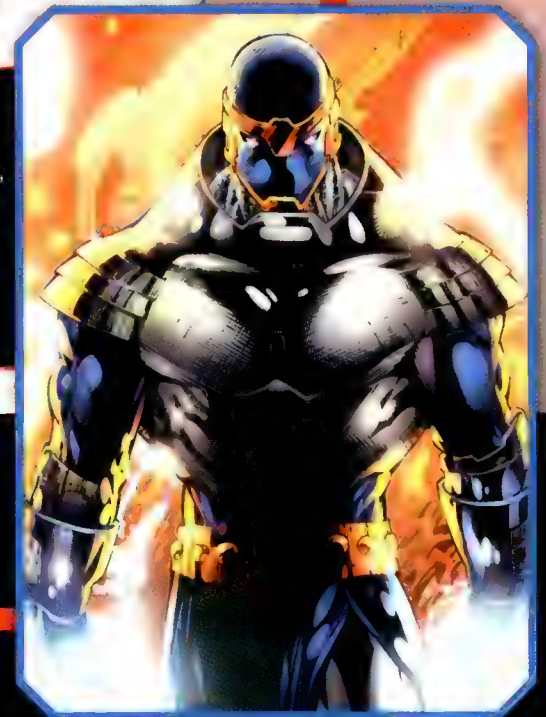
ENNEMIS Major Force, Plastique

Il est recouvert d'une peau métallique ultrarésistante.

L'AVÈNEMENT D'UN MONARQUE

Une armure expérimentale a causé bien des soucis à Captain Atom. En la portant, il a voyagé dans une multitude d'univers parallèles et son esprit a été fragmenté. Son héroïsme disparu, il est devenu le super-vilain Monarch et a monté une révolte contre les Monitors.

POUVOIRS • Le corps de Captain Atom est recouvert d'un métal extra-terrestre qui lui confère une superforce, la capacité de voler et de lancer des décharges d'énergie atomique. Il peut aussi absorber l'énergie extérieure et la manipuler, mais si la quantité est trop importante, il peut exploser. Son entraînement militaire en fait un combattant exceptionnel.



CAPTAIN BOOMERANG

Captain Boomerang est un voleur sans merci qui fait partie des Lascars, les ennemis de Flash. Ce tireur d'élite est armé d'une langue bien pendue, et ne recule jamais face à l'adversité. Il a récemment eu l'occasion de se racheter, mais il a choisi de persévérer dans le crime.

INFORMATIONS

NOM George « Digger »

Harkness

ACTIVITÉ Criminel

TAILLE 1,69 m

POIDS 75 kg

BASE Keystone City

ALLIÉS Les Lascars

ENNEMIS Flash



UNE ENFANCE DIFFICILE

Digger Harkness a grandi en Australie, dans un milieu extrêmement modeste. Son père violent ne lui prêtait aucune attention, et le garçon passait son temps à fabriquer des boomerangs. Il devient criminel en se servant de son arme de prédilection.



Son costume est équipé de multiples boomerangs aux effets divers.

POUVOIRS • Harkness sait lancer à la perfection ses objets fétiches. Il en a créé de toutes sortes, chacun ayant sa spécificité propre. On en trouve des explosifs, des électriques, des coupants... En plus de sa maîtrise de cette arme exotique, il a un bon niveau dans le combat à mains nues.



Cold a inventé ses
armes frigorifiques
afin de pouvoir créer
des pièges glaciaux.

CAPTAIN COLD

LE FÉLON FRIGORIFIQUE

Enfant, il accompagne son grand-père, marchand de glace ambulant. Lenny Snart acquiert ainsi une fascination pour la glace. Adulte, il choisit de faire carrière dans le crime, et il décide naturellement de donner aux choses un côté glacial ! Il est désormais chef des Lascars, ennemis de Flash, et prépare inlassablement son prochain larcin.

INFORMATIONS

NOM Leonard « Lenny » Snart

ACTIVITÉ Criminel

TAILLE 1,85 m

POIDS 89 kg

BASE Central City, Keystone City

ALLIÉS Les Lascars

ENNEMIS Flash

Même si c'est un
inconditionnel des
climats froids, il se
tient au chaud dans un
costume protecteur.

POUVOIRS • Captain Cold est armé de deux pistolets frigorifiques qui lui servent à créer divers pièges et armes de glace. Ils peuvent emprisonner les gens dans des blocs gelés, ou créer de dangereuses stalactites. Il est muni de lunettes spéciales qui protègent ses yeux des rayons éblouissants de ses armes.



LA PATINEUSE DORÉE

Lisa, la sœur de Captain Cold, suit le parcours criminel de son frère et devient la Patineuse Dorée. Elle est trahie par un complice et assassinée à l'aide du pistolet frigorifique de son frère qui, très affecté, jure de la venger.

CAPTAIN MARVEL

LE MORTEL LE PLUS PUISSANT DU MONDE

Le jeune Billy Batson obtient ses pouvoirs magiques par un vénérable sorcier. Désormais, lorsqu'il prononce le mot « Shazam ! », il devient Captain Marvel, le défenseur de la justice. La transformation d'un garçon chétif en un super-héros ultracostaud est impressionnante, mais l'idéalisme exacerbé de Billy demeure inchangé.

INFORMATIONS

NOM William Joseph « Billy » Batson

ACTIVITÉ Présentateur radio, héros

TAILLE Billy fait 1,62 m ;

Marvel fait 1,87 m

POIDS Billy pèse 50 kg ;

Marvel pèse 97 kg

BASE Fawcett City

ALLIÉS La Ligue de Justice

ENNEMIS Black Adam



UNION DE HÉROS

Billy partage le pouvoir de Shazam avec sa sœur cadette Mary Marvel. Son ami Freddy Freeman peut également avoir accès à ces facultés lorsqu'il prononce les mots « Captain Marvel ! » Le trio a souvent combiné ses forces lorsque cela était nécessaire.

POUVOIRS • Captain Marvel reçoit ses pouvoirs de dieux antiques et de figures légendaires. Le mot magique « Shazam ! » est formé de leurs initiales. Salomon lui apporte la sagesse, Hercule la force, Atlas l'énergie, Zeus la puissance, Achille le courage et Mercure la rapidité. Captain Marvel peut également voler et est quasiment indestructible.

Un éclair mystique transforme Billy Batson en Captain Marvel.

Il utilise ses bracelets dorés pour se protéger.



Ses lunettes protègent ses yeux et lui permettent de voir la nuit.

Son costume est pourvu de griffes acérées qu'elle utilise pour grimper aux murs.

CATWOMAN

LA FÉLINE FATALE

Catwoman est une cambrioleuse de renom qui hante les toits de Gotham City en quête de son prochain larcin d'envergure. Bien qu'elle soit une criminelle, une attirance réciproque et complexe l'a toujours liée à Batman. Elle est l'une des rares à connaître son identité, et elle lui est même venue en aide à diverses reprises.

INFORMATIONS

NOM Selina Kyle

ACTIVITÉ Cambrioleuse, justicière

TAILLE 1,67 m

POIDS 60 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Poison Ivy, Harley Quinn

ENNEMIS Batman, Robin



POUVOIRS

• Catwoman est une acrobate de niveau olympique qui maîtrise diverses techniques de combat. Elle a étudié la boxe avec Wildcat et le combat de rue avec le détective Sam Bradley. Elle a même appris les bases de l'enquête auprès de Batman au fil des années. Le fouet et le martinet sont ses armes de prédilection.

AMOURS INTERDITES

Catwoman est à la fois héroïne et criminelle. Elle protège farouchement le quartier d'East End de Gotham, mais elle a également manipulé Batman, usant de ses charmes pour lui échapper, et le persuadant qu'il éprouve des sentiments pour elle.

CHEETAH

LES GRIFFES DU MAL

La chasseuse de trésor Barbara Minerva découvre un temple caché en Afrique. Après avoir accepté de participer à un rituel antique, elle devient la personnification de la déesse guépard, Cheetah. Ennemie de Wonder Woman, elle s'associe souvent avec d'autres super-vilains dans l'espoir de la vaincre.

INFORMATIONS

NOM Barbara Ann Minerva

ACTIVITÉ Super-vilaine,
archéologue

TAILLE 1,78 m

POIDS 63 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Doctor Psycho,
Giganta

ENNEMIS Wonder Woman

Avec sa queue préhensile, elle attrape des objets et manie les armes.

Elle utilise ses griffes et ses crocs acérés pour attaquer sa proie.

SEBASTIAN BALLESTEROS

Le businessman Sebastian Ballesteros a un jour dérobé le pouvoir de Urzkartaga à Barbara Minerva et il est devenu la personnification masculine du dieu guépard. Après une âpre lutte, Barbara est parvenue à le détruire et à récupérer son pouvoir.

POUVOIRS • Le pouvoir de Cheetah provient d'un dieu plante antique nommé Urzkartaga. Lorsqu'elle est possédée par lui, son corps prend une apparence de guépard et elle acquiert une force, une rapidité et une agilité surhumaines. Sous son autre identité, elle est dotée d'une intelligence supérieure, mais n'a aucune aptitude pour le combat.



CHEMO CHÉMO

LA FORMULE FATALE DE LA DESTRUCTION

Chémo est l'une des créatures les plus dangereuses de la planète. Son corps de géant est empli d'un cocktail de produits chimiques mortels, et il sème la destruction sur son passage. La société de Lex Luthor, LexCorp, a une fois utilisé des prélèvements effectués sur Chémo afin de créer une série de clones plus petits.

Il crache par la bouche un acide vert et toxique.

Il peut atteindre 30 m de haut.

LA DESTRUCTION DE BLÜDHAVEN

La Société Secrète des Super-Vilains a utilisé Chémo comme bombe toxique sur la ville de Blüdhaven, ce qui l'a détruite tout en contaminant les environs. Lorsque Chémo a tenté de se régénérer, Superman l'a projeté dans l'espace, là où il ne pourrait faire de mal à personne.

POUVOIRS • La couche extérieure de Chémo est faite de plastique indestructible. À l'intérieur se trouve un mélange toxique de produits chimiques qui se sont altérés avec le temps, ce qui lui a conféré la vie. Il peut contrôler sa taille et possède une endurance et une force surhumaines. Il est également invulnérable, mais sa corpulence rend ses déplacements difficiles.

INFORMATIONS

NOM Chémo

ACTIVITÉ Super-vilain

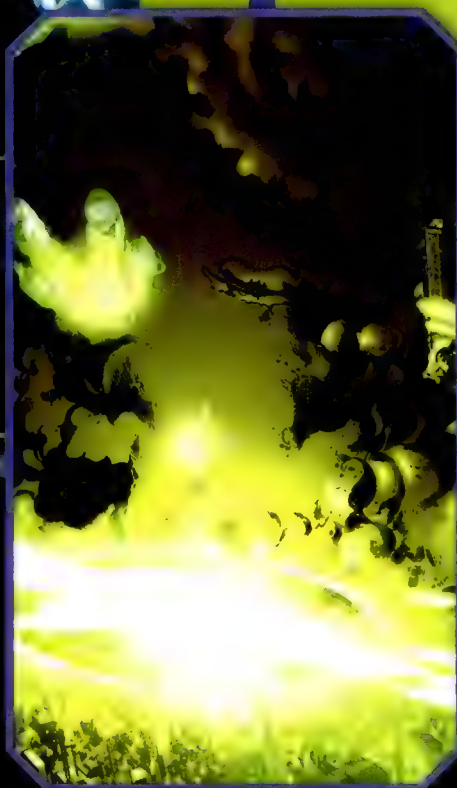
TAILLE De 8 m à 30 m

POIDS De 2,5 tonnes à 90 tonnes

BASE Mobile

ALLIÉS La Société Secrète des Super-Vilains

ENNEMIS Les Metal Men



CHESHIRE

LA BEAUTÉ MORTELLE

Cheshire est une superbe, mais dangereuse, tueuse terroriste. Elle n'est loyale qu'envers elle-même, et elle peut trahir même ses plus proches amis afin d'obtenir ce qu'elle désire. Elle est membre de la Société Secrète des Super-Vilains, mais sa trahison fait que ses coéquipiers lui font rarement confiance.

INFORMATIONS

NOM Jade Nguyen

ACTIVITÉ Super-vilaine

TAILLE 1,77 m

POIDS 64 kg

BASE Mobile

ALLIÉS La Société Secrète
des Super-Vilains

ENNEMIS Les Titans



DEUXIÈME CHANCE

Récemment, Cheshire a rejoint la nouvelle équipe de mercenaires de Deathstroke. Il pense qu'elle a perdu son côté dangereux et lui offre une occasion de le regagner. Mais Cheshire n'accorde aucune confiance au super-vilain.

POUVOIRS • Cheshire est une acrobate de très haut niveau et une combattante à mains nues de premier ordre. Elle a reçu un entraînement intensif dans de nombreuses techniques martiales. Célèbre pour son expertise en matière de poisons, elle trempe ses diverses armes dans des décoctions toxiques pour leur conférer une saveur mortelle.

Ses ongles acérés
sont imprégnés de
poison.

CIRCE CIRCÉ

LA DIVA DIABOLIQUE

Circé est une sorcière maléfique qui a vendu son âme à la déesse Hécate en échange de pouvoirs magiques. Au fil des années, elle a maintes fois changé d'apparence, et elle se déguise fréquemment afin de pousser ses victimes à lui obéir. C'est l'ennemie jurée de Wonder Woman dont elle méprise la vocation pacifique.

Elle se sert de sa beauté pour attirer les hommes entre ses griffes.

Elle utilise des fleurs et des herbes anciennes pour créer ses sorts maléfiques.

INFORMATIONS

NOM Circé
ACTIVITÉ Sorcière
TAILLE 1,80 m
POIDS 66 kg
BASE Mobile
ALLIÉS La Ligue d'Injustice
ENNEMIS Wonder Woman

POUVOIRS • Circé est une puissante sorcière qui peut transformer les hommes en animaux nommés les « bestiamorphes ». Sa magie antique lui permet également de modifier son apparence pour celle de son choix. Bien qu'elle ne soit pas une combattante aguerrie, elle est capable de se défendre grâce à des décharges d'énergie qu'elle lance de ses mains.

MANIMAL

En tant que membre du Gang d'Injustice de Lex Luthor, Circé a eu l'occasion d'affronter Plastic Man et de le transformer par magie en cochon. Cependant, étant donné son pouvoir de métamorphose, le héros a aisément pu se libérer du sort.



CLAYFACE

LA BRUTE BOUEUSE

Au fil des années, plusieurs criminels ont adopté le patronyme de Clayface, chacun étant plus puissant que son prédécesseur. Ils ont tous mis Batman dans de sales draps, et certains se sont même associés sous le nom de Mudpack. Le Clayface le plus récent est un ancien acteur qui cherche à se venger de ceux qui l'ont trahi.

INFORMATIONS

NOM Basil Karlo

ACTIVITÉ Super-vilain

TAILLE 1,80 m

POIDS 81 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Le Mudpack, la Société

Secrète des Super-Vilains

ENNEMIS Batman

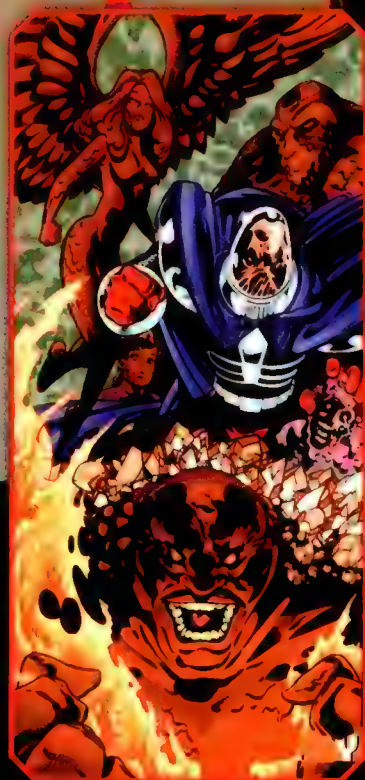
Il est sensible aux très basses températures.

Son corps de boue peut prendre n'importe quelle forme.

LE MUDPACK

Le Mudpack est composé de divers criminels qui ont tous été Clayface, comme le chasseur de trésors Matt Hagen, le scientifique Preston Payne et la terroriste Sondra Fuller. Basil Karlo s'est injecté des prélèvements faits sur ses collègues de glaise, et devient le Clayface ultime.

POUVOIRS • Le corps de Clayface est constitué de glaise transformée chimiquement, ce qui lui permet de modifier à volonté sa taille, sa forme et sa densité. Il peut régénérer ses parties endommagées. Il se sert de son expérience d'acteur pour imiter diverses personnes et possède une force prodigieuse ainsi qu'une agilité surnaturelle.



CONGORILLA

L'ÉTONNANT SINGE

Sa peau épaisse et dure le protège lors des combats.

Congo Bill est un explorateur installé en Afrique. Là, un chef de tribu mourant lui confie un anneau magique qui lui permet d'échanger son corps avec celui d'un grand gorille doré de la jungle. Lorsque le corps humain de Bill meurt, il se retrouve prisonnier de son corps de singe et, devenu Congorilla, il combat dans les rangs de la Ligue de Justice.

INFORMATIONS

NOM Congo Bill

ACTIVITÉ Aventurier

TAILLE 2,02 m

POIDS 320 kg

BASE Mobile

ALLIÉS La Ligue de Justice,
les Héros Oubliés

ENNEMIS Prométhée

Sa taille peut varier selon son humeur.

POUVOIRS • Congorilla est le rarissime gorille doré de la légende. Il est extrêmement intelligent, puisqu'il possède les connaissances et l'esprit de Congo Bill. Son énorme physique de gorille lui confère une force et une agilité surhumaines, et c'est un excellent pisteur. Récemment, il a été révélé que son corps peut s'agrandir.

CONGO BILL

Peu après avoir reçu l'anneau magique, Bill a été piégé dans une grotte. Pour survivre, il a frotté la bague, et sa conscience a été transférée dans le gorille doré. Au même instant, la conscience de l'animal est passée dans son corps humain.



COSMIC BOY

LE MAÎTRE DU MAGNÉTISME

Cosmic Boy est un héros à la personnalité magnétique, doté d'un sang-froid à toute épreuve. Cofondateur de la Légion des Super-Héros, il doit souvent faire des choix difficiles afin de protéger ses coéquipiers. Il vit au XXI^e siècle, mais a déjà voyagé jusqu'à notre époque, notamment pour sauver un jeune Clark Kent avant qu'il ne devienne Superman.

INFORMATIONS

NOM Rokk Krinn

ACTIVITÉ Légionnaire

TAILLE 1,80 m

POIDS 86 kg

BASE La Terre du XXI^e siècle

ALLIÉS La Légion des Super-Héros

ENNEMIS Cosmic King



SUPERCOPAIN

Brainiac 5 a créé une bulle temporelle au cas où la Légion aurait besoin de remonter le temps. Pour leur premier voyage, Cosmic Boy, Lightning Lad et Saturn Girl ont visité le Smallville du XX^e siècle afin d'y recruter le jeune Clark Kent. Ils le considèrent comme le plus grand héros de son époque.

POUVOIRS • Cosmic Boy vient de la planète Braal et comme tous les habitants de ce monde, il a le pouvoir de contrôler les forces magnétiques. Il peut attirer, repousser ou manipuler n'importe quel objet composé de métal ou qui en contient partiellement. Cosmic Boy utilise son anneau de légionnaire pour voler lors des combats.

Il peut manipuler les disques de métal de son costume pour s'en servir comme armes.

L'impulsion magnétique produite par Cosmic Boy est d'une force impressionnante.

Son ricanement
sinistre l'a rendu
célèbre.

THE CREEPER

ÉTRANGE ET SAUVAGE

Le jour, Jack Ryder est un reporter de la télévision, prêt à tout pour un scoop. La nuit, il se transforme par magie et devient le Creeper, un justicier intense et bizarre. Son apparence terrifiante et son attitude démente effraient les criminels, qui avouent leurs forfaits.

INFORMATIONS

NOM Jack Ryder
ACTIVITÉ Reporter, aventurier
TAILLE 1,80 m
POIDS 88 kg
BASE Mobile
ALLIÉS Les Outsiders
ENNEMIS Éclipse

Le costume du
Creeper donne à Jack
Ryder une peau jaune
vif et des touffes de
fourrure rouge.

POUVOIRS • Jack Ryder est lié au costume du Creeper, et peut se transformer par une simple pensée. Les métamorphoses pèsent sur sa stabilité mentale et le laissent en général fourbu quand il redevient humain. Il utilise sa force, son endurance et son agilité extraordinaires pour développer son propre style de combat.

FRICTION

Le Creeper et Batman ont une relation plutôt complexe. Au premier abord, le Chevalier Noir ne sait pas si ce sauvage à la peau jaune vif est un agent du bien ou du mal. Tout change lorsque le Creeper aide à prouver l'innocence de Batman lors d'une affaire capitale.

CRIME SYNDICATE

LE SYNDICAT DU CRIME

L'ANTI-LIGUE DE JUSTICE

Le Syndicat du Crime est une version dévoyée de la Ligue de Justice, issu d'un univers parallèle maléfique. Dans ce monde d'antimatière, le mal triomphe et le bien n'est qu'un lointain souvenir. Le Syndicat se rend régulièrement sur la Terre par bravade, mais la cupidité et le manque de confiance de ses membres les uns envers les autres les mènent en général à leur perte.

PARMI LES MEMBRES :

1. SUPERWOMAN

C'est une Amazone qui apprécie de pousser Ultraman et Owlman à s'affronter.

2. OWLMAN

Il travaille à détruire le monde (et parfois aussi ses coéquipiers).

3. POWER RING

Une entité ancienne nommée Volthoom lui confère la capacité de créer des objets en matière jaune.

4. ULTRAMAN

Chef de l'équipe, c'est un astronaute sur qui des extra-terrestres ont effectué des expériences.

5. JOHNNY QUICK

Le Sérum de Vitesse lui confère le pouvoir de courir et de combattre avec une vitesse extrême.



TERRES MALÉFIQUES

Un autre univers possède une autre variante maléfique. Sur Terre 3, la Société du Crime est tenue en respect par l'héroïque Famille du Sphinx, qui compte dans ses rangs Triple-Face, Harlequin, et le Sphinx lui-même !

CRIMSON AVENGER

JUSTICIÈRE SANS MERCI

Ses revolvers magiques n'ont pas de gâchettes.

Le Crimson Avenger est une mystérieuse justicière qui utilise deux revolvers magiques pour rendre la justice. C'est une femme de peu de mots qui laisse ses actes parler pour elle. Ses yeux sont cachés derrière un bandeau, et son identité demeure un mystère que même la Société de Justice n'a pas su élucider.

INFORMATIONS

NOM Inconnu

ACTIVITÉ Justicière

TAILLE 1,72 m

POIDS 61 kg

BASE Mobile

ALLIÉS La Société de Justice

ENNEMIS L'Ultra-Humanite

Le symbole sur sa poitrine représente la violence qu'elle doit punir.

Elle apparaît toujours au milieu d'une brume écarlate.

POUVOIRS • Crimson Avenger porte deux revolvers identiques qui tirent des balles magiques et qui n'ont jamais besoin d'être rechargés. On sait peu de choses sur cette femme. Il a été révélé que ses armes surnaturelles lui ont été confiées afin qu'elle puisse venger la mort des autres. Il se peut que les revolvers soient également maudits.



LE PREMIER SUPER-HÉROS

Le jeune éditeur Lee Travis se sent investi d'une mission. Il devient le premier Crimson Avenger. Considéré comme le tout premier super-héros, il rejoint les Sept Soldats de la Victoire et combat durant la Seconde Guerre mondiale.

CYBORG

L'HOMME DE MÉTAL

Victor Stone était un athlète promis à un brillant avenir, jusqu'à ce qu'il soit blessé lors d'un accident dans le laboratoire de son père. Afin de sauver son fils, celui-ci crée des parties cybernétiques expérimentales qui confèrent à Vic des capacités spéciales. Malgré ses dons extraordinaires, Cyborg a parfois l'impression que son corps de métal est sa prison.

INFORMATIONS

NOM Victor Stone

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,75 m

POIDS 154 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Les Teen Titans,

la Ligue de Justice

ENNEMIS Les Fearsome Five



AMÉLIORATION EXTRA-TERRESTRE

Quand le corps de Cyborg est modifié par les extra-terrestres Technis, il devient un robot sans émotions. Beast Boy l'aide à recouvrer son humanité en lui offrant un costume, l'Omégadrome, qui le rend doré et lui permet d'user de différentes armes.

POUVOIRS • Le corps cybernétique de Cyborg le protège des blessures et lui confère une force, une endurance et une vitesse surhumaines. Il dispose de nombreuses armes, dont un canon sonique conçu pour déséquilibrer ses adversaires. C'est également un brillant savant et un spécialiste du combat à mains nues.

Une part de son corps est faite d'un métal impénétrable.

Il possède divers équipements laser dans son gant.

CYBORG SUPERMAN

LE MÉCHANT BIONIQUE

Son visage et son corps sont recouverts d'hideux circuits cybernétiques.

Lors d'une mission, l'astronaute Hank Henshaw est bombardé de dangereux rayons cosmiques qui meurtrissent son corps, faisant de lui une créature moitié homme moitié robot. Il considère que ce qui lui est arrivé est la faute de Superman et a juré de détruire l'Homme d'Acier. Autrefois, il s'était fait passer pour Superman dans le but de le discréditer.

INFORMATIONS

NOM Hank Henshaw
ACTIVITÉ Super-vilain
TAILLE Variable
POIDS Variable
BASE L'espace
ALLIÉS Mongul
ENNEMIS Superman, Green Lantern

POUVOIRS

• Le corps du Superman Cyborg est composé de parties mécaniques dont il se sert afin de contrôler d'autres machines. Ces mécanismes peuvent également se transformer en divers outils ou armes, et il peut les régénérer, ce qui le rend indestructible. Son corps de cyborg lui confère également une force prodigieuse.



LA BATAILLE DES SUPERMEN

Quand Superman a été vaincu lors d'un combat, le Superman Cyborg s'est présenté comme la réincarnation de l'Homme d'Acier. Mais le véritable Superman est réapparu afin d'empêcher son double maléfique aidé de Mongul de détruire Coast City.

CYCLONE

L'HÉRITIÈRE DE L'AIR

Maxine Hunkel a beau avoir l'air d'une étudiante comme les autres, elle est en fait Cyclone, la petite-fille dotée de superpouvoirs du premier Red Tornado. Elle est expansive et extravertie, et elle idolâtre ses coéquipiers de la Société de Justice. Ceux-ci, en retour, admirent son attitude positive. Ensemble, ils protègent le monde du mal.

INFORMATIONS

NOM Maxine Hunkel

ACTIVITÉ Néroïne

TAILLE 1,70 m

POIDS 59 kg

BASE New York

ALLIÉS La Société de Justice

ENNEMIS T.O. Morrow

Cyclone a conçu son costume avec l'aide de Stargirl.

MA HUNKEL

Ma Hunkel, la grand-mère de Cyclone, était la justicière Red Tornado de la Seconde Guerre mondiale. Elle a longtemps bénéficié de la protection accordée aux témoins, mais elle peut désormais vivre en toute sécurité. Elle est responsable du musée et du QG de l'équipe.

POUVOIRS • Cyclone peut manipuler les vents et créer de puissants courants aériens. Elle peut également voler et contrôler les ondes sonores. Elle a soif de connaissances et elle cherche constamment de nouveaux moyens d'utiliser ses pouvoirs sans cesse grandissants.





Il est doté d'une intelligence supérieure et possède des pouvoirs télékinésiques et télépathiques.

DARKSEID

LE SEIGNEUR D'APOKOLIPS

Darkseid est le tyran qui règne sur le monde ravagé par la guerre d'Apokolips. Il ne vit que pour voir son peuple souffrir, et le pousse à travailler jusqu'à l'épuisement pour son simple plaisir. Il cherche à conquérir d'autres mondes et est en quête de la mythique équation de l'Antivie qui libérerait une puissance susceptible de réduire tout l'Univers en esclavage.

INFORMATIONS

NOM Uxas

ACTIVITÉ Conquérant

TAILLE 2,65 m

POIDS 823 kg

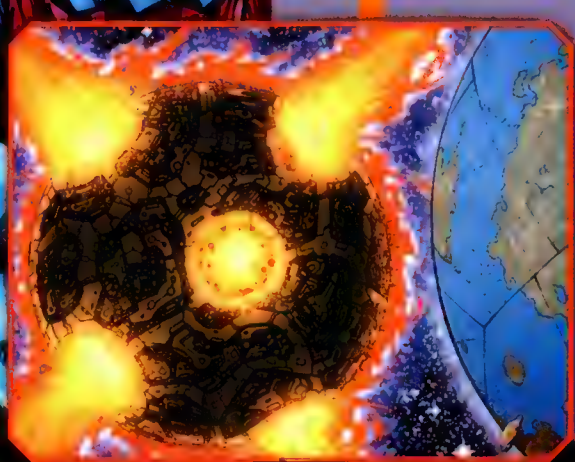
BASE Apokolips

ALLIÉS Kalibak, Desaad

ENNEMIS Orion, Superman

Son corps est recouvert d'une peau grise à l'aspect rocailleux.

POUVOIRS • Le corps de Darkseid est pratiquement indestructible, mais il prend rarement part au combat. Il préfère laisser cela à ceux qui sont sous ses ordres. Ses yeux projettent des rayons Oméga pouvant transporter n'importe qui là où l'a décidé Darkseid, voire le détruire.



LES HABITANTS D'APOKOLIPS

Apokolips est un monde âpre recouvert de puits de feu où vivent les sujets de Darkseid, les Chiens Affamés. Ces êtres mesquins et apeurés souffrent terriblement. Une armée de Paradémons pourchasse les rares rebelles défiant l'autorité du tyran.

DEADMAN

LE HÉROS INVISIBLE

La carrière d'acrobate de Boston Brand a pris brutalement fin quand un mystérieux assassin l'a abattu en plein numéro. Mais son esprit a survécu et il est devenu le fantomatique Deadman. Il erre sur la Terre, spectre invisible, auteur d'exploits héroïques, en quête perpétuelle de la sérénité qu'il ne parvient pas à trouver.

INFORMATIONS

NOM Boston Brand

ACTIVITÉ Acrobate, héros

TAILLE 1,82 m

POIDS Incalculable

BASE Mobile

ALLIÉS

Les Sentinelles de la

Magie, Batman

ENNEMIS La Ligue des

Assassins, Asmodel



POSSESSION

L'un des corps que Deadman aime posséder est celui de Batman, dépourvu de superpouvoirs. Il apprécie d'utiliser l'agilité et les talents d'acrobate du Chevalier Noir. Cela lui rappelle ses exploits au cirque lorsqu'il était encore Boston Brand.

POUVOIRS • L'esprit de Deadman peut habiter et contrôler qui bon lui semble. Il peut également utiliser toutes les capacités de son hôte, même s'il ne sait pas comment faire. Il possède l'anneau de White Lantern, l'anneau blanc de la vie capable de ressusciter les morts. De son vivant, il était un acrobate de niveau olympique et un combattant aguerri.

Sa peau est d'une blancheur cadavérique.

Il porte toujours son costume d'acrobate de cirque.

DEADSHOT

ARMÉ POUR SEMER LA TERREUR

Deadshot est le meilleur tireur d'élite du monde : aucune cible n'est à l'abri de ce super-vilain ! Enfant, Floyd Lawton a vu sa famille décimée par la colère et la haine. Il ne connaissait que la violence, et cela a fait de lui un tueur froid et implacable. Il est prêt à s'attaquer à n'importe qui, si le prix lui convient.

INFORMATIONS

NOM Floyd Lawton

ACTIVITÉ Mercenaire

TAILLE 1,82 m

POIDS 87 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Les Secret Six

ENNEMIS Batman

Son masque est pourvu d'une mire qui l'aide à viser sa cible.

Il utilise souvent une paire de pistolets à silencieux, accrochés à ses poignets.

POUVOIRS

• Deadshot est doté d'une visée parfaite et peut atteindre sa cible à une distance considérable. Il ne craint pas la mort, prêt à prendre toujours plus de risques. Il est également un bon combattant à mains nues, et il maîtrise le maniement de diverses armes à feu. Ses bracelets tirent des balles petites, mais puissantes.

AMIS ET ENNEMIS

Deadshot est connu pour être un tireur solitaire, mais il s'est récemment rallié aux criminels Secret Six. Même s'il y reste pour des raisons professionnelles, il s'oppose souvent à son coéquipier Catman qu'il considère comme son rival.



DEATHSTROKE

LE TERMINATOR

Autrefois, il était le major d'armée Slade Wilson, jusqu'à ce qu'une expérience secrète fasse de lui un supersoldat. Le processus l'a rendu instable, et désormais il est Deathstroke, un assassin à vendre de carrure internationale. Froid, calculateur et implacable, il cherche également à se venger de ceux qui ont pris sa famille pour cible.

INFORMATIONS

NOM Slade Wilson

ACTIVITÉ Super-vilain

TAILLE 1,90 m

POIDS 102 kg

BASE Mobile

ALLIÉS La Société Secrète
des Super-Vilains

ENNEMIS Les Jeunes Titans

Il se sert d'armes
à feu et d'épées lors
des combats.

RAVAGER

Quand le fils de Deathstroke est mort, le super-vilain a juré de ne plus jamais impliquer ses enfants dans ses affaires. Il est revenu sur cette promesse et a entraîné sa fille Rose afin qu'elle devienne Ravager. Cependant, elle a rejoint les Jeunes Titans, devenant une héroïne.

POUVOIRS • Deathstroke peut utiliser jusqu'à 90 % de ses capacités cérébrales, ce qui le rend exceptionnellement intelligent et méthodique. Son corps a été modifié par le Sérum du Supersoldat, et il possède une force surhumaine ainsi que des sens et des réflexes surdéveloppés. Même borgne, c'est un combattant de premier ordre qui manie de nombreuses armes.

Il a perdu son œil
droit à cause d'une
blessure par balle.



THE DEMON LE DÉMON

LE DIABLE QUI FAIT DES VERS

Ses yeux rouges, ses cornes et ses crocs lui confèrent une apparence terrifiante.

Quand le spécialiste de la magie Jason Blood a besoin de se protéger des dangers du monde mystique, il se transforme en Etrigan. Également nommé « le Démon », cette créature malicieuse et imprévisible parle en rimes et est liée à Blood depuis l'époque du roi Arthur.

INFORMATIONS

NOM Jason Blood, Etrigan

ACTIVITÉ Démon rimeur

TAILLE 1,90 m

POIDS 159 kg

BASE L'enfer

ALLIÉS Merlin, Batman

ENNEMIS Blue Devil, le Shadowpact

JASON BLOOD

Même sans l'aide de son alter ego démoniaque, le conjureur Jason Blood est un magicien accompli. Quand la Ligue de Justice a été bannie à l'ère obsidienne, il a été convoqué en tant que membre réserviste, et a offert ses connaissances en sciences occultes.

POUVOIRS • Le savoir du Démon en matière de magie est très large, même s'il préfère tout simplement détruire ses ennemis en crachant du feu. Son corps de brute lui confère une force et une endurance importantes. Jason Blood, l'alter ego du Démon, est un lanceur de sorts puissant qui maîtrise parfaitement la magie.



DESPERO *DESPÉRO*

LE NÉGRIER GALACTIQUE

Despéro est un vicieux chef de guerre de la planète Kalanor qui réduit les peuples en esclavage à travers toute la Galaxie. C'est un guerrier indomptable et un brillant stratège. Il voue une haine profonde à la Ligue de Justice qui se met en travers de ses projets de domination.

INFORMATIONS

NOM Despéro

ACTIVITÉ Conquérant

TAILLE 1,92 m

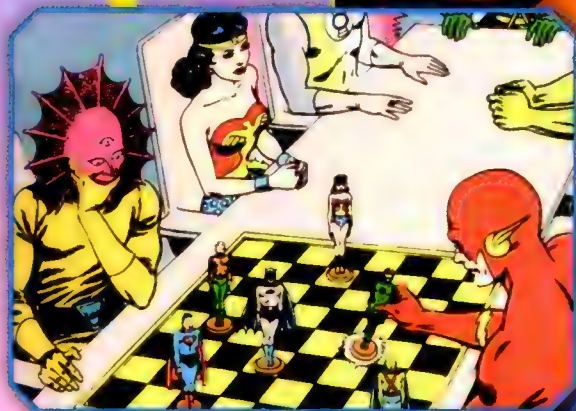
POIDS 131 kg

BASE Mobile

ALLIÉS L'Ultra-Humanite,

les Voleurs de Temps

ENNEMIS La Ligue de Justice



JEUX MORTELS

La première fois que Despéro a rencontré les héros de la Terre, il était à la poursuite de deux rebelles de Kalanor qui ont demandé asile à la Ligue de Justice. Despéro a affronté Flash lors d'une partie d'échecs. Le Bolide Écarlate a remporté la partie et sauvé les rebelles.

Il peut utiliser ses pouvoirs pour atteindre une taille imposante.

Son troisième œil peut projeter des décharges d'énergie télépathique.

POUVOIRS • Despéro possède un troisième œil au milieu du front, qui lui permet d'hypnotiser ses ennemis. Une fois sous son contrôle, ses esclaves obéissent à tous ses désirs. Son troisième œil peut également lancer de puissantes décharges d'énergie. Il possède une force hors du commun et affectionne particulièrement le combat.

DETECTIVE CHIMP

LE CHIMPANZÉ DÉTECTIVE
L'ENQUÊTEUR SIMIESQUE

Il porte un couvre-chef semblable à celui de son idole Sherlock Holmes.

Le Détective Chimp combat le crime au sein du Shadowpact. Il est aussi intelligent qu'un humain et il prend son travail de décrypteur de mystères très au sérieux. Même s'il est parfois bougon et têtue, voilà un enquêteur qui ne se complait pas dans les singeries.

INFORMATIONS

NOM Bobo
ACTIVITÉ Détective
TAILLE 1,03 m
POIDS 34 kg
BASE Mobile
ALLIÉS Le Shadowpact
ENNEMIS Le Spectre

Enquêteur vieux jeu, il se sert d'une loupe pour repérer les indices.

POUVOIRS • Le Détective Chimp est extrêmement intelligent et possède un extraordinaire talent de déduction. Comme c'est un singe, il est également doté d'une agilité remarquable et d'une force importante. Il peut aussi communiquer avec tous les animaux, ce qui l'aide souvent dans ses enquêtes.



LE SHADOWPACT

Le Détective Chimp était parfaitement satisfait de résoudre des énigmes et de profiter de la vie, jusqu'à ce que le Spectre décide de purger l'Univers de toute magie. Avec Blue Devil, l'Enchanteresse, Nightmaster et d'autres, il forme le Shadowpact pour lui faire face.

DOCTOR FATE

DOCTEUR FATE

LE MAÎTRE DU MYSTICISME

Le Dr Kent Nelson est au bout du rouleau et cherche une échappatoire qui lui permettrait de reprendre le dessus. Soudain, un casque mystérieux lui apparaît. Il le met sur sa tête et devient le Docteur Fate, le protecteur de l'ordre face au chaos. Maintenant qu'il a trouvé un sens à sa vie, c'est lui qui fixe les règles.

INFORMATIONS

NOM Docteur Kent V. Nelson

ACTIVITÉ Sorcier

TAILLE 1,80 m

POIDS 82 kg

BASE Mobile

ALLIÉS La Ligue de Justice

ENNEMIS Wotan

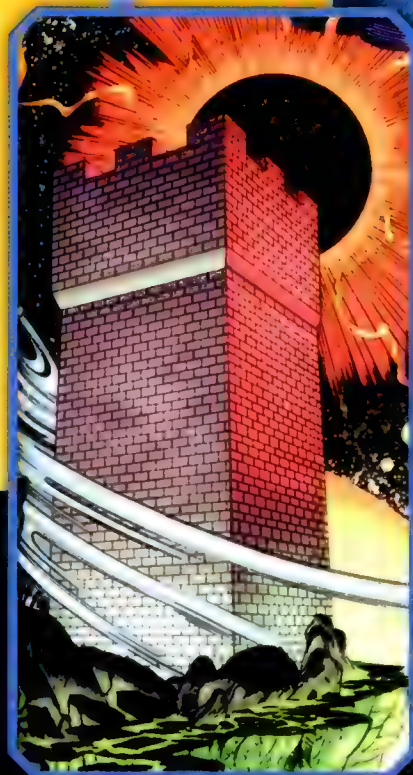
Sa cape dorée se nomme « la Cape de la Destinée ».

Le casque est passé sur bien des têtes avant d'appartenir au Docteur Fate.

LA TOUR DU DESTIN

La tour du Destin est le lieu où Docteur Fate entpose tous les talismans et artefacts magiques qu'il a accumulés au cours des millénaires. À l'abri des autres royaumes, l'intérieur de la tour se trouve dans une autre dimension ; rares sont ceux qui peuvent y pénétrer.

POUVOIRS • Docteur Fate est guidé par la voix du sorcier Nabu qu'il peut entendre grâce à son casque mystique. Bien que Nabu soit un sage, il suit sa propre voie et il lui arrive de mettre Fate en danger. Nelson est un excellent lanceur de sorts, qui peut aussi jeter d'intenses décharges énergétiques qui prennent la forme d'ankhs égyptiens.



DOCTOR LIGHT

DOCTEUR LIGHT
LE LUMINEUX CRIMINEL

Son esprit a été entièrement effacé par Zatanna en punition pour avoir agressé la Ligue de Justice.

Le docteur Arthur Light travaille aux laboratoires S.T.A.R., une société de recherche respectable. Il est avide de pouvoir et choisit de mettre son talent au service du mal. Hélas ! ses tentatives criminelles n'éblouissent personne et il est bien souvent la risée de la pègre.

Son costume peut absorber la lumière et la renvoyer vers ses ennemis.

INFORMATIONS

NOM Docteur Arthur Light

ACTIVITÉ Super-vilain

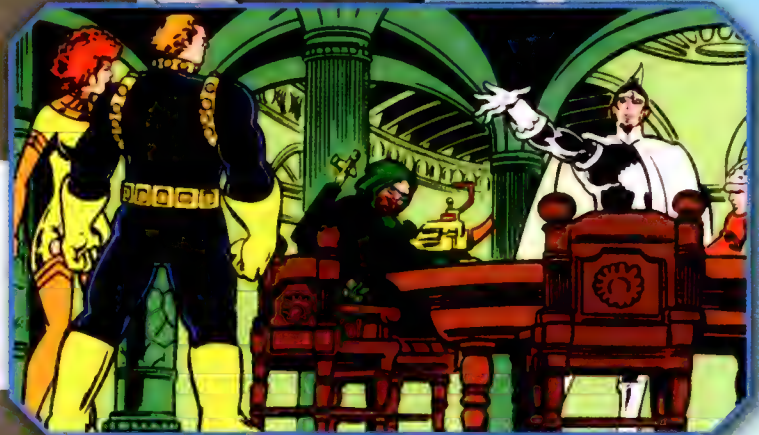
TAILLE 1,69 m

POIDS 77 kg

BASE Mobile

ALLIÉS La Société Secrète des Super-Vilains, les Fearsome Five

ENNEMIS La Ligue de Justice, les Jeunes Titans



POUVOIRS • La formation scientifique du docteur Light lui a permis de créer un costume high-tech qui le rend capable de manipuler la lumière sous toutes ses formes. Il peut également créer des objets en lumière solide. C'est un piètre combattant au corps à corps, et il fuit souvent au lieu de combattre.

LES FEARSOME FIVE

Docteur Light est un membre fondateur des Fearsome Five, des super-vilains dont le but est de détruire les Jeunes Titans. Ils réunissent le colossal Mammouth et sa sœur Shimmer capable de transmuter les éléments, ainsi que le téléporteur Gizmo et Psimon le télépathe.

DOCTOR MID-NITE

UN SAUVEUR DANS L'OBSCURITÉ

DOCTEUR MID-NITE

Après une injection de drogue expérimentale, le docteur Pieter Cross se retrouve mêlé à un accident. À son réveil, il découvre qu'il ne peut voir que dans le noir complet ! Devenu le Docteur Mid-Nite, il est l'un des piliers de la Société de Justice, considéré comme l'un des principaux médecins de la communauté des super-héros.

INFORMATIONS

NOM Docteur Pieter Anton Cross

ACTIVITÉ Docteur, héros

TAILLE 1,76 m

POIDS 75 kg

BASE Portsmouth

ALLIÉS La Société de Justice

ENNEMIS Le Spirit King

Des lunettes à infrarouge l'aident à y voir clair.

Son costume renforcé le protège des blessures.

Son hibou, Charlie, a reçu un entraînement spécial et le protège Pieter du danger.

GÉNIE MÉDICAL

On fait souvent appel au Dr Mid-Nite afin qu'il soigne les autres héros, et il utilise pour cela son équipement particulier. Il a aussi établi une clinique gratuite à Portsmouth, dans l'État de Washington, où il soigne les civils dans le besoin.

POUVOIRS • Le Dr Mid-Nite est un brillant médecin et un tacticien hors pair qui ne peut voir correctement que dans le noir complet. Pour voir en plein jour, il lui faut porter des lunettes spéciales qu'il a lui-même créées. Il transporte sur lui toutes sortes de médicaments pour soigner les blessés. Il possède des explosifs spéciaux nommés les « bombes blackout ».

DOCTOR POLARIS

DOCTEUR POLARIS

LA MENACE MAGNÉTIQUE

Le docteur Neal Emerson souffre d'un dédoublement de la personnalité. Lorsqu'il est normal, il est calme et rationnel (bien qu'étrangement obsédé par les aimants). Mais lorsqu'il devient le Docteur Polaris, il est terrifiant ! Son but est de conquérir le monde, et il utilise sa puissance magnétique pour parvenir à ses fins.

Il s'est servi de ses pouvoirs magnétiques pour se confectionner son étonnante armure.

Il peut léviter en contrôlant les champs magnétiques qui l'entourent.

INFORMATIONS

NOM Docteur Neal Emerson

ACTIVITÉ Super-vilain

TAILLE 1,82 m

POIDS 85 kg

BASE Mobile

ALLIÉS La Société Secrète des Super-Vilains

ENNEMIS Flash

POUVOIRS

• Docteur Polaris peut générer de l'énergie magnétique, et la contrôler. Il peut attirer, repousser ou faire léviter tout ce qui est constitué de métal. Il peut absorber cette énergie, même s'il lui faut l'expulser rapidement. Il n'est pas un combattant expérimenté, et sa personnalité double le rend particulièrement instable.



LA RÉSURRECTION DE POLARIS

Pendant une période, le businessman et chef du crime organisé John Nichol a pris la place du Docteur Polaris originel. Il s'en est alors pris au jeune héros Blue Beetle et a participé à une attaque contre la Société de Justice.

DOCTOR PSYCHO

LA MENACE CÉRÉBRALE

DOCTEUR PSYCHO

Le Docteur Psycho est un maniaque sans pitié qui se sert des rêves et des visions pour manipuler les autres. Il éprouve une haine intense pour les femmes et considère la défaite de Wonder Woman comme son but ultime. Il apprécie de tourmenter ses alliés afin de se rapprocher toujours plus de la princesse amazone.

INFORMATIONS

NOM Edgar Cisko

ACTIVITÉ Super-vilain

TAILLE 1,05 m

POIDS 55 kg

BASE Mobile

ALLIÉS La Société Secrète

des Super-Vilains

ENNEMIS Wonder Woman



Il utilise des subterfuges pour camoufler son visage repoussant.

On se moque souvent de sa petite taille.

MAÎTRISE MENTALE

Docteur Psycho ne vit que pour humilier Wonder Woman. Il envahit les rêves de ses alliés les plus proches, et les retourne contre elle. Il s'est déjà servi de ses capacités afin de pousser l'humanité à se détourner de Diana et de ses amies les Amazones.

POUVOIRS • Docteur Psycho peut créer de fortes illusions dans l'esprit de ses victimes, les plongeant dans un univers de cauchemars intenses. Dans ces réalités alternatives, il se repaît de leurs angoisses et les laisse dans un état fragilisé. Il est assez faible physiquement et c'est un piètre combattant.



DOCTOR SIVANA DOCTEUR SIVANA

LE GÉNIE DES GÈNES

Son intellect surdéveloppé lui permet d'imaginer des armes meurtrières.

Dans son laboratoire secret, l'infâme Docteur Sivana fabrique d'immondes créatures mutantes et des armes de destruction massive dans le but de réduire le monde à néant. C'est un homme aigri, en butte à une société qui se moque constamment de lui et l'empêche de réaliser ses projets maléfiques. Il rêve souvent du jour où il écrasera enfin Captain Marvel.

INFORMATIONS

NOM Thaddéus Bodog Sivana

ACTIVITÉ Super-vilain

TAILLE 1,65 m

POIDS 62 kg

BASE Fawcett City

ALLIÉS La Monster Society of Evil, l'Escouade Scientifique

ENNEMIS Captain Marvel

Sa faiblesse physique n'affecte pas son génie.

POUVOIRS • Thaddéus est un inventeur de génie. Sa spécialité est de combiner les gènes d'humains et d'animaux afin de produire des créatures mutantes. Il travaille souvent avec un groupe de savants maléfiques, l'Escouade Scientifique, qui partage sa passion pour la création de moyens susceptibles de détruire le monde. C'est un combattant de piètre niveau.



ARRÊTÉ PAR MARVEL

Docteur Sivana a établi une alliance maléfique avec Lex Luthor, mettant au point un plan complexe afin de détruire la vie de Captain Marvel. Après avoir poursuivi son ennemi, un Marvel furieux l'a entraîné devant la justice !

DONNA TROY

LA GUERRIÈRE AMAZONE

Donna Troy a été élevée et entraînée comme une guerrière sur la planète New Cronus. C'est la sœur adoptive de Wonder Woman et, comme Diana, elle combat inlassablement pour faire triompher la justice. Membre fondateur des Jeunes Titans, c'est une amie loyale prête à défendre l'honneur de ses coéquipiers jusqu'à la mort.

INFORMATIONS

NOM Donna Troy

ACTIVITÉ Photographe, héroïne

TAILLE 1,78 m

POIDS 68 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Les Jeunes Titans,
la Ligue de Justice

ENNEMIS Dark Angel



Elle ressemble tant à Wonder Woman que parfois les super-vilains s'y trompent.

Elle a servi dans les rangs de la police intergalactique des Darkstars.

WONDER GIRL

Donna Troy est une copie de Wonder Woman. Elle a été créée par magie pour être la compagne de Diana, mais elle a forgé sa propre carrière de justicière en devenant la première Wonder Girl. Elle est un des membres fondateurs des Jeunes Titans.



POUVOIRS • Donna est une guerrière de haut niveau qui s'est entraînée auprès des dieux de New Cronus, mais aussi avec les Amazones de Thémiscira. Elle est dotée d'une superforce, d'une supervitesse, et peut voler. Elle a la faculté de persuader les personnes réticentes à lui dévoiler la vérité. Wonder Girl possède, en outre, un lien télépathique avec sa sœur.

DOOM PATROL

LES PARIAS HÉROÏQUES

Le docteur Niles Caulder a fait le pari de rassembler plusieurs personnes marginalisées par la science afin d'en faire des héros. Son pari a payé, la Doom Patrol est fondée. Ses membres risquent leur vie avec bravoure tout en luttant pour être acceptés dans un monde qui les rejette.

PARMI LES MEMBRES

1. **NEGATIVE MAN** Larry Trainor peut projeter un fantôme radioactif hors de son corps. Il s'enveloppe dans des bandelettes pour que ses radiations n'affectent pas les autres.
2. **ROBOTMAN** Le cerveau humain de Cliff Steele a été placé dans un corps robotique. Son vrai corps a été détruit lors d'un accident.
3. **ELASTI-WOMAN** Rita Farr peut agrandir ou rétrécir son corps, ou une partie de celui-ci, à volonté.
4. **AMBUSH BUG** Le délirant Irwin Schwab a trouvé un costume extra-terrestre d'insecte qui lui confère la faculté de se téléporter.
5. **LE BOURDON** Karen Beecher porte un costume qui lui permet de rétrécir, de voler et de lancer des piqûres électriques sur ses ennemis.

LE CHEF

Niles Caulder, alias le Chef, est doté d'un extraordinaire esprit scientifique, mais pêche par manque d'humanité. Bien qu'il clame avoir rassemblé la Doom Patrol afin de venir en aide à ses membres ainsi qu'au reste du monde, il traite souvent ses coéquipiers comme des cobayes. Il se déplace en chaise roulante depuis qu'une opération l'a privé de l'usage de ses jambes.

DOOMSDAY

LE DESTRUCTEUR

Doomsday est un monstre originaire de la planète Krypton, créé par des scientifiques pour être une machine à tuer parfaite et inaltérable. Envoyé sur la Terre, il affronte Superman lors d'un combat apocalyptique qui manque de raser Métropolis. On ignore où il se trouve actuellement.

INFORMATIONS

NOM Inconnu

ACTIVITÉ Super-vilain

TAILLE 2,15 m

POIDS 279 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Lex Luthor

ENNEMIS Superman



Sa peau est recouverte de dangereuses pointes de pierre.

Il est souvent revenu sur la Terre, avec un intellect plus ou moins préservé selon les cas.

LA MORT DE SUPERMAN

Les habitants de Métropolis n'oublieront jamais le jour où Superman est mort. Après avoir mis à mal la Ligue de Justice, Doomsday a affronté Clark pour le détruire. L'Homme d'Acier est revenu à la vie, mais cet événement a prouvé de quoi Doomsday était capable. Il reste toujours une grande menace.

POUVOIRS • Le corps de Doomsday a résisté durant des siècles aux affres du vide spatial. Il est quasiment indestructible et presque impossible à arrêter. Génétiquement programmé pour rechercher le combat, il détruit tout ce qui se dresse sur sa route avec une rage aveugle. Il est impossible de raisonner avec lui.



À une époque, la Terre a été recouverte de milliers de fragments de diamant noir.

ECLIPSO

ÉCLIPSO
LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Lorsque le physicien Bruce Gordon est coupé par un diamant noir mystique, cela libère Éclipso, un esprit ancestral enfermé depuis des siècles. L'esprit prend le contrôle du docteur Gordon et désormais, à la montée de l'obscurité, il devient le maléfique Éclipso.

Puisqu'il est un esprit, il doit se rattacher à un humain afin de pouvoir agir physiquement.

INFORMATIONS

NOM Docteur Bruce Gordon

ACTIVITÉ Super-vilain

TAILLE 1,87 m

POIDS 219 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Black Adam, Ian Karkull

ENNEMIS Le Spectre, la Société de Justice

POUVOIRS • Le diamant noir est également baptisé « le Cœur des Ténèbres ». Il confère à Éclipso de nombreuses facultés, comme la superforce ou la capacité de léviter. Il est également invulnérable. Il peut lancer un puissant rayon laser à l'aide de son œil gauche, et son œil droit émet un rayon de lumière noire concentrée qui paralyse ses ennemis.



DIAMANT NOIR

Éclipso utilise le diamant noir pour contrôler d'autres personnes. Jean Loring, l'ex-femme d'Atom, le trouve dans sa cellule de l'asile d'Arkham, l'hôpital des maniaques dangereux de Gotham. Éclipso prend possession de son esprit et se sert de sa démente pour alimenter ses propriétés démoniaques.

ELONGATED MAN

L'ENQUÊTEUR ÉTIRABLE

Lorsque le mal est à l'œuvre, lorsqu'un mystère doit être résolu, Elongated Man entre en scène. Même s'il opère désormais en tant que détective fantôme, il n'en demeure pas moins un enquêteur astucieux doté d'un grand sens de l'humour. Vivant, il a été pendant longtemps membre de la Ligue de Justice et a affronté de nombreux ennemis.

INFORMATIONS

NOM Ralph Dibny

ACTIVITÉ Détective, héros

TAILLE 1,84 m

POIDS 80 kg

BASE Mobile

ALLIÉS La Ligue de Justice, Flash

ENNEMIS Felix Faust,

Docteur Light



ENQUÊTEURS FANTÔMES

Lorsque Sue a été assassinée, Ralph s'est lancé corps et âme dans l'enquête pour retrouver le coupable. Puis il a lui-même été tué par le super-villain Felix Faust. Réunis dans l'au-delà, les deux esprits mariés enquêtent sur les activités paranormales et poursuivent leurs aventures.

POUVOIRS • Elongated Man est un brillant investigateur et un ami fidèle. Vivant, il tirait son pouvoir d'un élixir nommé Gingold, composé de fruits rares. Cela lui permettait d'étirer son corps de manière démesurée. Fantôme, il peut devenir invisible et voler.

Son nez remue quand il a un mystère à résoudre.

Il pouvait étirer tout son corps ou une partie.

FEMALE FURIES

LES FOLLES FURIEUSES

LES TROUPES D'ÉLITE DE DARKSEID



Les Folles Furieuses sont les soldates d'élite de Darkseid. Elles sont entraînées au combat par leur commandant, Granny Goodness, dans les tranchées de la planète Apokolips. Les méthodes d'éducation de Granny sont basées sur la discipline et la domination. Si les Furies osent désobéir aux ordres, elles encourent le courroux de Darkseid lui-même !

PARMI LES MEMBRES

1. BLOODY MARY

C'est une vampire rousse qui hypnotise ses victimes et aspire leur énergie vitale.

2. STOMPA

Ses bottes peuvent tout écraser. Elle peut déclencher des tremblements de terre en tapant du pied.

3. HARRIET LA DÉMENTE

Elle se sert de ses griffes énergétiques pour trancher ses victimes.

4. GILOTINA

Ses mains peuvent couper tous les matériaux, et c'est une escrimeuse habile.

5. LASHINA

Son corps est recouvert de bandes métalliques dont elle se sert pour fouetter ses ennemis.

6. BERNADETH

Elle possède un couteau enflammé qui peut brûler quelqu'un depuis l'intérieur.

GRANNY GOODNESS

Les talents de Granny pour la brutalité ont attiré l'attention de Darkseid alors qu'elle était encore une jeune recrue. Après avoir mis sa loyauté à l'épreuve, le dieu sombre en a fait le chef des Furieuses, et elle est vite devenue le monstre terrifiant qu'elle est aujourd'hui.



FIRE

L'ÉTOILE ENFLAMMÉE

Fire est une super-héroïne brésilienne au tempérament de feu qui a été membre de la Ligue de Justice et de l'agence d'espionnage Checkmate. Elle n'hésite jamais à dire ce qu'elle pense et apprécie de débattre avec ses coéquipiers, même si elle sait en général à quel moment calmer les choses. Quand il faut combattre pour la justice, Fire est toujours prête à mettre le feu aux poudres.

INFORMATIONS

NOM Beatriz Bonilla DaCosta

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,72 m

POIDS 63 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Ice, la Ligue de Justice

ENNEMIS Amanda Waller

À l'origine, elle ne pouvait projeter des flammes que par la bouche.

Elle est mannequin de mode pour arrondir ses fins de mois.



RÉUNIS

Le maléfique homme d'affaires Maxwell Lord est revenu d'entre les morts et a entrepris de rassembler les anciens membres de la Ligue de Justice, dans le but de les détruire ! Fire et ses anciens coéquipiers ont levé le mystère sur la résurrection de Lord.

POUVOIRS • Elle a été exposée à un dangereux matériau brûlant, ce qui lui a conféré la capacité de transformer son corps en une puissante flamme verte qu'elle peut manipuler afin de lancer des décharges d'énergie. Elle peut aussi voler. C'est une experte en nombreuses formes de combat et une excellente tacticienne.



Ronnie contrôle le corps de Firestorm tandis que Jason communique télépathiquement avec lui.

Il doit être extrêmement prudent avec son pouvoir, car il pourrait détruire l'Univers.

FIRESTORM

L'HOMME NUCLÉAIRE

Quand le lycéen sportif Ronnie Raymond et l'adolescent Jason Rusch se concentrent, ils fusionnent pour devenir le héros nommé Firestorm. Parfois, Ronnie et Jason ont du mal à s'entendre. Heureusement, ils reçoivent le soutien du professeur Martin Stein qui les aide à maîtriser leurs pouvoirs, et leurs émotions !

INFORMATIONS

NOMS Ronald « Ronnie »

Raymond, Jason Rusch

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,84 m (Raymond),

1,77 m (Rusch)

POIDS 81 kg (Raymond),

75 kg (Rusch)

BASE Mobile

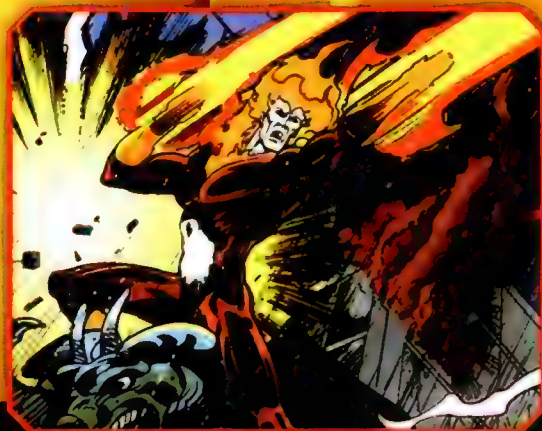
ALLIÉS Firehawk, Atom

ENNEMIS Killer Frost,

le Bison Noir

POUVOIRS

• Firestorm utilise son pouvoir atomique pour modifier la structure de la matière inanimée. Il peut transformer des objets simples en des choses bien plus grandes. Son pouvoir ne fonctionne pas sur les matières vivantes. Il peut également lancer des éclairs d'énergie atomique, et voler.



ÉLÉMENTAIRE DU FEU

Le professeur Stein sait à quel point les choses peuvent être difficiles pour Ronnie et Jason, parce qu'il a lui-même été Firestorm. Esprit élémentaire et incandescent, il a parcouru l'espace avant d'être rendu fou par son propre pouvoir. Libéré de sa forme élémentaire, il est revenu sur la Terre, à nouveau humain.

THE FLASH

LE BOLIDE ÉCARLATE

Le jour où Barry Allen, membre de la police scientifique, est aspergé de produits chimiques, il devient Flash, l'homme le plus rapide du monde. Loin d'être en avance, Allen a du mal à jongler entre sa vie de héros et son job de policier. Mais même si Barry est souvent en retard, Flash est toujours là à l'heure !

INFORMATIONS

NOM Bartholomew « Barry » Allen

ACTIVITÉ Policier scientifique, héros

TAILLE 1,76 m

POIDS 74 kg

BASE Central City

ALLIÉS Green Lantern, la Ligue de Justice

ENNEMIS Les Lascars, Gorilla Grodd



L'ANNEAU DE FLASH

Scientifique très occupé de la police de Central City, Flash est pourtant toujours prêt à combattre le crime. Il porte un anneau creux qui, lorsqu'il s'ouvre, libère son costume en un instant. Celui-ci est fait d'énergie pure produite par la Force Véloce.



Son costume arbore un éclair comme symbole.

La Force Véloce crée un champ électrique protecteur autour de lui.

POUVOIRS • Quand Barry est devenu Flash, une énergie extradimensionnelle appelée « la Force Véloce » a été créée. Elle lui permet de courir à la vitesse de la lumière et de vibrer afin de traverser la matière solide, ce qui la fait exploser. Il peut aussi transmettre sa vélocité à d'autres. Barry Allen est également un scientifique et un criminologue de talent.

FREEDOM FIGHTERS

LES COMBATTANTS DE LA LIBERTÉ

LIBERTÉ ET JUSTICE POUR TOUS



Les Combattants de la Liberté affrontent le mal depuis la Seconde Guerre mondiale, sous le commandement d'Oncle Sam. Les membres originels ont depuis longtemps disparu, mais d'autres ont repris leurs patronymes. Désormais chapeautés par une organisation gouvernementale secrète, ils continuent de lutter pour faire triompher la justice.

PARMI LES MEMBRES

- 1. THE RAY** Ray Terril utilise ses pouvoirs lumineux pour aveugler ses adversaires.
- 2. LA BOMBE HUMAINE** Andy Franklin crée des explosions lorsque son corps entre en contact avec d'autres objets. Il porte une tenue spéciale afin de contenir son pouvoir.
- 3. FIREBRAND** André Twist peut manipuler le feu. Il est un excellent lutteur.
- 4. MISS AMÉRIQUE** Joan Dale a le pouvoir de changer la forme et la taille de n'importe quel objet.
- 5. ONCLE SAM** Il est l'esprit de l'Amérique. Il peut grandir jusqu'à 30 m de haut.
- 6. PHANTOM LADY** Stormy Knight utilise ses projecteurs holographiques pour devenir invisible.
- 7. L'ABEILLE ROUGE** Jenna Raleigh porte une armure rouge et brillante. Elle a récemment muté, devenant un hybride d'humain et d'insecte.
- 8. LE CONDOR NOIR** John Trujillo peut voler à grande vitesse et contrôler les vents.

QU'ÉCLATE LA LIBERTÉ !

Oncle Sam tire toute sa puissance de l'esprit américain. Lorsque cet esprit se dissipe, sa capacité à devenir un géant se dissipe également. Il a vu sa patrie traverser des périodes difficiles, mais sa foi en la liberté n'a jamais flanché et il reste optimiste quant à l'avenir.



GANTHET

LE DEFENSEUR BLEU

Ganthet est l'un des Gardiens de l'Univers, une espèce extra-terrestre ancestrale qui protège l'Univers du mal. Ils sont les créateurs de la force de police intergalactique qu'est le Corps des Green Lanterns. Contrairement à la plupart des Gardiens, qui choisissent de ne même pas porter de nom, Ganthet est fier de son individualité. Il est lui-même devenu un Green Lantern.

INFORMATIONS

NOM Ganthet

ACTIVITÉ Gardien de l'Univers

TAILLE 1,02 m

POIDS 44 kg

BASE Oa

ALLIÉS Green Lantern

ENNEMIS Larfleeze, Sinestro

Il porte une queue-de-cheval pour affirmer son individualité.

Comme tous les Gardiens, sa peau est bleue.



LA PLANÈTE OA

Les Gardiens de l'Univers résident sur la planète Oa. Elle est célèbre pour son architecture complexe, et c'est là que se trouve la batterie centrale du Corps des Green Lanterns. Bien qu'ils surveillent tout l'Univers, les Gardiens quittent rarement leur monde.

POUVOIRS • Ganthet est immortel. Il est également télépathe, doué de télékinésie, et il peut voler. En tant que Gardien, il a accès à la batterie centrale d'énergie où sont emmagasinées d'énormes quantités d'énergie. En tant que Green Lantern, il se sert de son anneau pour créer des formes d'énergie (des objets solides faits de lumière).

GENERAL ZOD

LE GÉNÉRAL ZOD
CRIMINEL KRYPTONIEN

Personne n'enferme impunément le général Zod ! Ce cruel criminel kryptonien a été incarcéré par Jor-El, le père de Superman, dans le monde spectral de la Zone Fantôme. Aujourd'hui, Zod tient Superman pour responsable de son long internement, et il a juré qu'un jour l'Homme d'Acier ramperait à ses pieds.

INFORMATIONS

NOM Dru-Zod

ACTIVITÉ Super-vilain

TAILLE 1,95 m

POIDS 100 kg

BASE La Zone Fantôme

ALLIÉS Ursa, Non

ENNEMIS Superman

Son uniforme indique que c'est un criminel de Krypton.

POUVOIRS

• Lorsqu'il n'est pas dans la Zone Fantôme, Zod possède les mêmes pouvoirs que Superman, ceux que lui confère le soleil jaune de la Terre. Parmi ceux-ci, on compte la supervitesse, la superforce, la superconstitution, l'invulnérabilité, des sens surdéveloppés et la faculté de voler. Il peut aussi émettre des décharges calorifiques de ses yeux et projeter un froid intense grâce à son supersouffle.



LES CRIMINELS DE LA ZONE FANTÔME

Zod et ses complices Ursa et Non ont été reconnus coupables de crimes contre Krypton, et bannis par le père de Superman dans la Zone Fantôme, un endroit désolé et éthéré. C'est là que la haine de Zod pour la famille El s'est développée.

GENTLEMAN GHOST

LE GENTILHOMME FANTÔME

FANTOMATIQUE FÉLON

Hormis sa toilette luxueuse, rien chez l'infâme criminel qu'est le Gentleman Fantôme n'évoque un gentleman. Jim Craddock semait la terreur en Angleterre à la fin du XIX^e siècle avant d'être arrêté et condamné à mort. Il est mystérieusement ressorti de sa tombe et il poursuit sa carrière criminelle sous la forme d'un spectre.

INFORMATIONS

NOM James « Jim » Craddock

ACTIVITÉ Criminel

TAILLE 1,76 m

POIDS Non applicable

BASE Mobile

ALLIÉS La Société d'Injustice

ENNEMIS Hawkman, la Société de Justice



Il se sert d'un pistolet à silex antique pour stopper ses ennemis.

Il garde en général son visage invisible, car il est horriblement mutilé.

Le bout de sa canne émet des flammes fantomatiques.

MEMBRE DE L'INJUSTICE

Le Gentleman Fantôme s'associe régulièrement avec la Société d'Injustice, dans les rangs de laquelle on compte Icicle, la Tigresse, le Sorcier et Solomon Grundy. Ce conglomérat de malfrats a récemment tenté d'enlever Stargirl, ce qui a conduit à un affrontement titanesque avec la Société de Justice.

POUVOIRS • Le Gentleman Fantôme est un spectre qui peut devenir invisible et passer à travers les objets solides. Fantôme, il est immortel, et il a récemment acquis la faculté d'invoquer des esprits vengeurs venus du passé de ses ennemis. C'est un combattant moyen et un excellent tireur.

GEO-FORCE

GÉO-FORCE

IL FAIT TREMBLER LA TERRE

Géo-Force est le super-héros prince du royaume européen de Markovie. Sous son allure calme et détachée se dissimule l'âme d'un véritable héros. Il prend son rôle de chef de l'équipe des Outsiders très au sérieux.

Car un héros qui contrôle le sol doit savoir garder les pieds sur terre.

INFORMATIONS

NOM Brion Markov

ACTIVITÉ Prince, héros

TAILLE 2,08 m

POIDS 98 kg

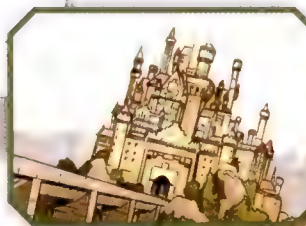
BASE Markovie

ALLIÉS Batman, les Outsiders

ENNEMIS Deathstroke

Il ne peut demeurer trop longtemps éloigné de la Terre, car ses pouvoirs risqueraient de s'atténuer.

Sa ceinture l'aide à contrôler ses capacités.



POUVOIRS • Géo-Force contrôle la Terre elle-même. Il peut d'un geste altérer la gravité, et est également capable de manipuler la roche et de diriger des jets de lave en fusion. Il est doté d'une superforce et d'une endurance surhumaines. Récemment, ses capacités ont été augmentées, et leurs réelles limites restent indéterminées.

PRINCE DE MARKOVIE

Géo-Force est un fier monarque en plus d'être un adversaire redoutable sur le champ de bataille. Il a souvent usé de ses pouvoirs pour défendre sa patrie, la Markovie, et ses loyaux sujets lui sont reconnaissants de la protection qu'il leur apporte. Bien qu'il donne la priorité à son peuple, c'est un ami de tous ceux qui sont de bonne volonté, et il est fréquent qu'il accorde l'asile aux héros dans le besoin.

GIGANTA

GRANDE ET MÉCHANTE

Le frêle docteur Doris Zuel espérait transférer son esprit brillant dans le corps de Wonder Woman. Mais après une expérience ratée, l'esprit de Doris s'est retrouvé dans le corps d'un phénomène de foire métamorphe. Devenue la monstrueuse et gigantesque Giganta, Doris accuse Wonder Woman de son horrible condition.

INFORMATIONS

NOM Docteur Doris Zuel

ACTIVITÉ Super-vilaine

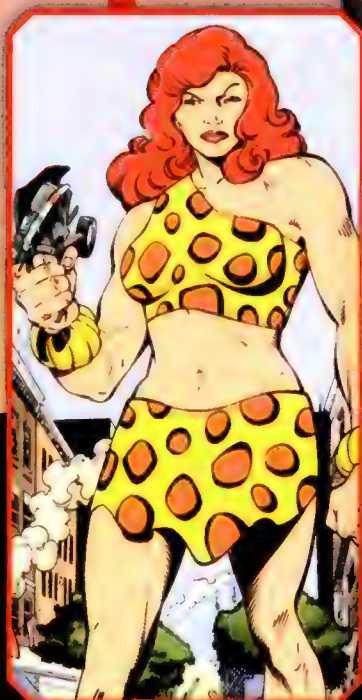
TAILLE 1,92 m

POIDS 85 kg

BASE Ivy Town

ALLIÉS Villainy Incorporated

ENNEMIS Wonder Woman



VILLAINY INC.

Le corps de Giganta est celui d'une lutteuse de foire nommée Olga. Même sous sa nouvelle forme, elle n'a pas été capable de vaincre Wonder Woman seule, et elle s'est donc acquinée avec la maléfique Reine Cléa, Cyborgirl et le Docteur Poison, formant l'équipe baptisée Villainy Inc.

POUVOIRS • À l'origine, Giganta pouvait en quelques secondes grandir jusqu'à atteindre 15 m de haut. Au fil des années, ses pouvoirs ont évolué et elle peut désormais mesurer des centaines de mètres. En grandissant, sa force s'accroît proportionnellement, mais son corps immense est parfois difficile à mouvoir. Elle est également une scientifique accomplie.

Son intellect s'amenuise au fur et à mesure qu'elle grandit.

Son costume est conçu pour grandir en même temps qu'elle.

GORILLA GRODD

LE GORILLE CONQUÉRANT

Gorilla Grodd est un gorille superintelligent qui a acquis d'extraordinaires pouvoirs mentaux après le crash d'un vaisseau spatial dans sa jungle en Afrique. Grodd se sert de ses dons pour asservir l'espèce humaine, et il a mis au point de nombreux plans sanguinaires pour dominer le monde. Heureusement, Flash est là pour les mettre à mal.

Il porte souvent des appareils qui amplifient ses pouvoirs mentaux, mais il peut également s'en passer.

Même s'il déteste la plupart des humains, il est membre de la Société Secrète des Super-Vilains.

INFORMATIONS

NOM Grodd
ACTIVITÉ Super-vilain
TAILLE 1,92 m
POIDS 285 kg
BASE Gorilla City
ALLIÉS La Société Secrète des Super-Vilains
ENNEMIS Flash



LA GUERRE DES GORILLES

Grodd et ses gorilles ont un jour déclaré la guerre à l'humanité. Ils ont voyagé depuis leur ville de Gorilla City jusqu'aux États-Unis et ont attaqué la Ligue de Justice, transformant les héros en singes. Finalement, la paix est revenue et les « JLAimaux » sont redevenus normaux.

POUVOIRS

• Gorilla Grodd est un maître du contrôle mental et il est capable de transférer son esprit brillant dans le corps de quelqu'un d'autre. Ses pouvoirs sont si grands qu'il peut projeter mentalement d'intenses rayons d'énergie sur une cible de son choix. Bien qu'il soit un génie scientifique et un inventeur hors pair, il conserve sa sauvage nature animale.

GREEN ARROW

L'ARCHER ÉMERAUDE

Le playboy millionnaire Oliver Queen ne manquait de rien, jusqu'à ce que son bateau échoue sur une île déserte, et qu'il se retrouve naufragé. Afin de survivre, il lui a fallu chasser. Il s'est fabriqué un arc avec ce qu'il a pu trouver dans la jungle, et a appris seul à s'en servir. Revenu aux U.S.A., il utilise son talent sous l'identité du héros tête brûlée Green Arrow.

INFORMATIONS

NOM Oliver Jonas Queen

ACTIVITÉ Aventurier, héros

TAILLE 1,80 m

POIDS 84 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Black Canary, Green Lantern

ENNEMIS Merlyn, Shado



CAUCHEMAR NUPTIAL

Green Arrow et Black Canary avaient envisagé un mariage serein, mais les choses ne se sont pas déroulées exactement comme prévu. D'abord, la noce a été interrompue par une attaque de la Ligue d'Injustice. Ensuite, pendant leur lune de miel, le marié est devenu un super-vilain déguisé, l'Everyman.

Dans son carquois se trouvent des flèches spéciales pour presque toutes les situations.

Il protège une mystérieuse forêt située au cœur de Star City.

POUVOIRS • Green Arrow est un archer de premier ordre qui utilise diverses sortes de flèches. Il en possède des explosives, de fumigènes, des assommantes. Il se sert même parfois de flèches à gant de boxe. C'est un combattant à mains nues de haut niveau, qui maîtrise le combat de rue.

GREEN LANTERN

LE CHEVALIER ÉMERAUDE

Son anneau doit être rechargé toutes les vingt-quatre heures.

Son costume est créé par l'anneau.

Hal Jordan, pilote d'essai audacieux, n'a jamais suivi les règles, jusqu'au jour où un extra-terrestre mourant lui confie un anneau spécial, ainsi que le sens des responsabilités. Il devient un Green Lantern, membre d'une force de police interstellaire. Il est désormais résolu à protéger l'Univers, même s'il s'oppose fréquemment à ses chefs les Gardiens.

INFORMATIONS

NOM Hal Jordan

ACTIVITÉ Pilote, héros

TAILLE 1,85 m

POIDS 85 kg

BASE Coast City

ALLIÉS Green Arrow, Flash

ENNEMIS Sinestro, Hector Hammond

ABIN SUR

C'est un membre du corps d'armée interstellaire, Abin Sur, qui lègue son anneau à Hal Jordan. Sur s'est écrasé sur la Terre alors qu'il enquêtait sur une prophétie évoquant la fin de l'Univers. Abin étant l'un des Green Lanterns les plus respectés, Hal sait qu'il sera attendu au tournant.

POUVOIRS

• L'anneau vert de Green Lantern peut créer des objets d'énergie faits de lumière solide, dont les formes ne sont limitées que par son imagination. Il lui permet de voyager à travers le vide spatial, et lui sert de G.P.S. et de traducteur universel. Il doit être rechargé à l'aide d'une batterie en forme de lanterne. Hal est un athlète et un combattant de bon niveau.



THE GREEN LANTERN CORPS

PROTECTEURS DE LA GALAXIE

LE CORPS DES GREEN LANTERN

Le corps d'armée des Green Lanterns est une force de police interstellaire qui protège l'ensemble des 3600 secteurs de la Galaxie. Il a été créé il y a des milliards d'années par de petits aliens bleus nommés « les Gardiens de l'Univers ». Les nouvelles recrues sont formées sur la planète Oa, où elles apprennent à utiliser et à contrôler leurs anneaux de puissance. Cette force provient d'une entité, Ion, dont la volonté alimente chaque anneau.



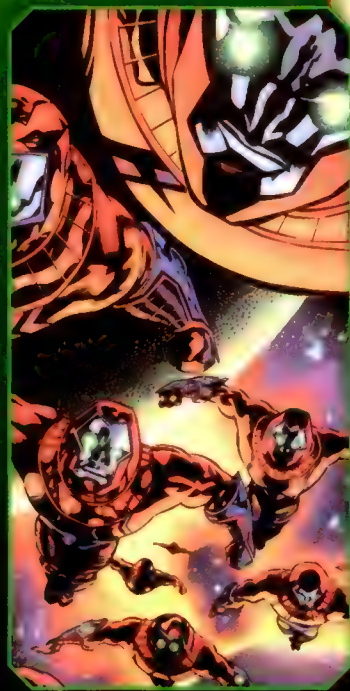
LES MANHUNTERS

Avant de créer le Corps des Green Lanterns, les Gardiens de l'Univers ont essayé d'autres méthodes pour préserver la paix dans la Galaxie. Ils ont ainsi construit une armée de robots sans âme, les Manhunters, qui patrouillaient

dans le Cosmos en tant que force de police mécanisée. Les Manhunters ont fini par se rebeller et les Gardiens ont dû les pourchasser et en détruire plusieurs.

PARMI LES MEMBRES

Hal Jordan, Guy Gardner, John Stewart, Kyle Rayner, Kilowog, Sodam Yat, Arisia, Salaak, Soranik Natu, Stel, Tomar Tu, Chaselon, Mogo, Abin Sur, Isamot.



GUY GARDNER

GUERRIER ÉMERAUDE

Il dit toujours ce qu'il pense, que les autres veulent l'entendre ou pas.

Guy Gardner est l'un des Green Lanterns de la Terre. Il est doté d'un caractère parfois difficile, et il aime s'opposer à l'autorité des Gardiens, ce qui leur déplaît fortement. Même s'il ne mâche pas ses mots, Guy est honnête et direct, ce qui lui vaut le respect de ses collègues du Corps des Green Lanterns.

INFORMATIONS

NOM Guy Gardner

ACTIVITÉ Héros, Green Lantern

TAILLE 1,78 m

POIDS 82 kg

BASE 0a

ALLIÉS John Stewart,

Kilowog

ENNEMIS Sinestro

Son attitude impulsive rend ses constructions d'énergie instables.

Il possède un bar nommé le *Warriors*, réservé aux Green Lanterns.

POUVOIRS • À l'aide de son anneau de Green Lantern, Guy Gardner peut générer des objets d'énergie faits de lumière solide en formant leur image dans son esprit. L'anneau sert également de carte et de traducteur lorsqu'il parcourt l'espace. C'est un guerrier éprouvé, mais son réel talent est de dire ce qu'il ne faut pas au pire moment !



GUY GARDNER : WARRIOR

Brièvement, Guy Gardner a obtenu la faculté de transformer son corps en l'arme de son choix. C'était le résultat d'une expérience menée par une espèce extra-terrestre, les Vuldariens. Son corps a fini par rejeter cette transformation, et il est redevenu un Green Lantern normal.

HARLEY QUINN

LA PETITE AMIE DU JOKER

Harley Quinn fut la thérapeute du Joker, et maintenant elle est sa petite amie dévouée ! Elle aide le dément au sourire figé à élaborer ses méfaits les plus machiavéliques. Le Joker repousse souvent ses avances, mais Harley continue d'adorer son « Mister J. ». Récemment, elle s'est liée d'amitié avec d'autres super-vilaines, Poison Ivy et Catwoman.

INFORMATIONS

NOM Docteur Harleen Quinzel

ACTIVITÉ Criminelle

TAILLE 1,70 m

POIDS 63 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Le Joker, Poison Ivy

ENNEMIS Batman, Robin



Elle se sert d'un pistolet surprise pour déstabiliser ses ennemis.

Son costume bigarré est semblable à celui d'un bouffon de cour.

AMOUR FOU

Harley Quinn était un médecin respecté qui aidait à la réhabilitation des pires criminels de Gotham City. Jamais elle n'aurait imaginé tomber amoureuse de l'un d'entre eux ! Mais après avoir passé du temps auprès du Joker, elle a été attirée par son univers de démente et elle a décidé de le rejoindre dans sa vie de criminel.

POUVOIRS • Harley est une acrobate de talent dont les capacités ont été améliorées par un des remèdes à base de plantes de Poison Ivy. C'est une combattante de niveau moyen, et elle possède un sac à malices contenant diverses armes basées sur les farces et attrapes, comme un pistolet surprise ou un maillet géant. Même si elle a été psychiatre, elle est désormais dangereusement déséquilibrée.

HAWK AND DOVE

LE FAUCON et LA COLOMBE
UNE FORCE POUR L'ÉQUILIBRE

Comme les oiseaux dont ils portent les noms, Hawk et Dove s'opposent en tous points. Hank est doté d'un tempérament colérique alors que Dawn est calme et sereine. Le duo représente l'équilibre entre l'ordre et le chaos dans l'Univers. Ils sont souvent en désaccord, mais leurs différences les aident à rester vigilants lorsqu'ils combattent le crime.

Leurs pouvoirs leur ont été confiés par les Seigneurs de l'Ordre et du Chaos.

INFORMATIONS

HAWK

NOM Hank Hall

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,75 m

POIDS 82 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Dove, les Birds of Prey

ENNEMIS Kestrel

DOVE

NOM Dawn Granger

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,65 m

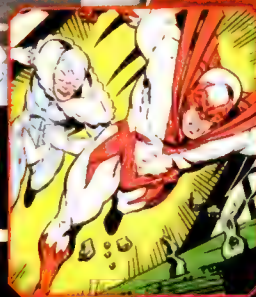
POIDS 56 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Hawk, les Birds of Prey

ENNEMIS Kestrel

POUVOIRS • Lorsque le danger est proche, Hank et Dawn n'ont qu'à prononcer leurs noms, « Hawk ! » et « Dove ! », pour déclencher leur transformation. Sous leur forme héroïque, ils sont dotés de superforce, d'une endurance et d'une rapidité surhumaines.



LE DUO ORIGINEL

Le premier Dove était Don Hall, le frère cadet d'Hank. Son attitude calme et posée aidait fréquemment à tempérer les sautes d'humeur de l'aîné.

Tragiquement, il a péri en protégeant un enfant d'un démon des ombres.

HAWKGIRL

OISEAU DE L'ÉTERNITÉ

Hawkgirl a vécu de nombreuses vies. Elle est née dans l'Égypte antique, mais un prêtre machiavélique nommé Hath-Set lui a jeté une malédiction qui la fait renaître encore et toujours au fil des âges, sans jamais connaître la paix. Hawkgirl passe ses vies à combattre l'injustice et elle a fait face à bien des dangers, mais son amour pour Hawkman l'a toujours sauvée.

INFORMATIONS

NOM Shiera Hall

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,70 m

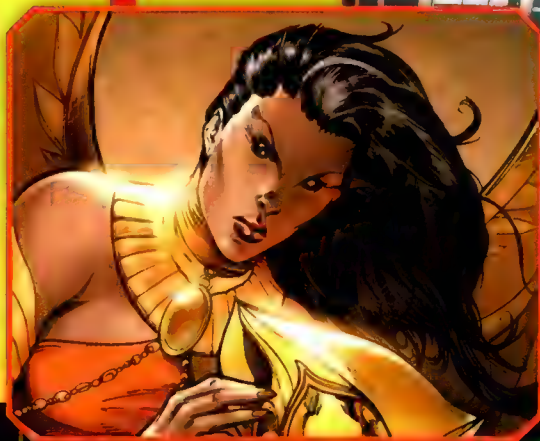
POIDS 56 kg

BASE Saint-Roch

ALLIÉS Hawkman, la Ligue de Justice

ENNEMIS Le Shadow Thief,

le Gentilhomme Fantôme



REINE D'HAWKWORLD

La mère d'Hawkgirl est la maléfique reine Khéa. Elle règne sur Hawkworld, une dimension peuplée de dangereuses bêtes mi-hommes, mi-animaux. Avec l'aide du prêtre Hath-Set, elle a tenté de détruire Hawkgirl et Hawkman, et de les retenir pour toujours prisonniers d'Hawkworld.

POUVOIRS • Hawkgirl est dotée d'une force, d'une endurance et d'une rapidité surhumaines grâce à sa ceinture faite en n-ième métal. Il s'agit d'une ressource précieuse de la planète Thanagar qui possède des propriétés aussi puissantes que mystérieuses. Il lui permet également de voler et de guérir rapidement de ses blessures.

Sa ceinture en n-ième métal lui confère la faculté de voler.

Son arme de prédilection pour combattre le mal est la lance.

HAWKMAN

LE GUERRIER AILÉ

Son harnais est fait en n-ième métal, et lui permet de voler.

Hawkman est un prince guerrier qui a ressuscité des dizaines de fois au cours des siècles. Actuellement, il est l'archéologue Carter Hall, responsable du musée Stonechat. Pendant chacune de ses vies, il rencontre et tombe à nouveau amoureux de sa femme, Hawkgirl. Se servant d'armes antiques, il combat le mal à ses côtés.

INFORMATIONS

NOM Carter Hall

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,84 m

POIDS 88 kg

BASE Saint-Roch

ALLIÉS Hawkgirl, Atom

ENNEMIS Le Shadow Thief,

le Gentilhomme Fantôme

Il utilise un fléau lourd et équipé de pointes lors des combats.

POUVOIRS • Hawkman est équipé d'un harnais doré composé de n-ième métal, qui lui confère de nombreux pouvoirs. Parmi ceux-ci on compte une force, une endurance et une vitesse surhumaines, ainsi que la faculté de voler et de guérir de ses blessures. Il utilise diverses armes antiques, comme un bouclier, une masse et, parfois, le gant de combat mystique baptisé « la Griffe d'Horus ».



PRINCE KHUFU

Pendant sa première vie, Hawkman était un noble prince nommé Khufu. Chef d'État égyptien, il régnait fièrement sur les sables d'Égypte aux côtés de sa femme, Chay-Ara. Le couple avait une existence idyllique, jusqu'à ce que Hath-Set, le prêtre jaloux, ne détruise leur amour pour l'éternité.

HECTOR HAMMOND

LE MONSTRE MENTAL

En entrant en contact avec un météore extra-terrestre, le scientifique Hector Hammond s'est vu conférer des pouvoirs télépathiques, mais sa tête a gonflé dans des proportions gigantesques. Il tient Green Lantern pour responsable de son sort, et jure de se venger. Il joue désormais un jeu dangereux avec le héros, mais nul ne sait encore quel est son but ultime.

INFORMATIONS

NOM Hector Hammond

ACTIVITÉ Super-vilain

TAILLE 1,54 m

POIDS 71 kg

BASE Mobile

ALLIÉS L'Ophidien

ENNEMIS Green Lantern



Il est condamné à rester dans son fauteuil, car il ne peut pas se tenir droit autrement.

UN HOMME JALOUX

Alors qu'il travaillait pour Ferris Aircraft, Hammond, fou de jalousie, a tout tenté pour étouffer la romance naissante entre la présidente de la société, Carol Ferris, et Hal Jordan. Plus tard, lorsque son esprit et son corps ont été horriblement transformés, sa haine pour Jordan n'a fait que croître.

POUVOIRS • Après avoir muté, Hector Hammond a été doté d'un niveau intellectuel de génie et de la capacité de déchiffrer les pensées les plus intimes des autres. Il possède également de puissantes capacités télépathiques et télékinésiques lorsqu'il se concentre. Mais son corps est paralysé, ce qui le condamne à rester dans son fauteuil spécial.

Il n'est plus capable de parler et doit communiquer par télépathie.



HIPPOLYTA

LA REINE DES AMAZONES

Elle est âgée de plusieurs milliers d'années, mais conserve l'apparence d'une jeune femme.

La majestueuse Hippolyta est la reine des Amazones et la mère de Wonder Woman. Sa patrie est l'île tropicale de Thémyscira. Elle règne paisiblement et elle est généreuse avec les personnes de bonne volonté, mais malheur à quiconque menace son peuple ! Elle est avant tout une guerrière, prête à défendre jusqu'à la mort ses sœurs amazones.

INFORMATIONS

NOM Hippolyta

ACTIVITÉ Reine

TAILLE 1,74 m

POIDS 68 kg

BASE Thémyscira

ALLIÉS Wonder Woman,

Donna Troy

ENNEMIS Arès, Circé

Elle porte l'armure traditionnelle des Amazones.



POUVOIRS • Les dieux de l'Olympe ont conféré l'immortalité à Hippolyta, ainsi qu'une force, une rapidité et une agilité incomparables. Elle a aussi reçu le harnais d'or de Gaïa, une ceinture qui la protège magiquement, elle et ses Amazones. Elle maîtrise diverses techniques de combat et porte lors des batailles une armure de cérémonie.

ATTAQUE AMAZONE

La noble Hippolyta protège farouchement Wonder Woman. Elle a une fois lancé l'assaut sur Washington lorsqu'elle a cru que sa fille était injustement accusée d'un crime. Il a été plus tard révélé que la machiavélique sorcière Circé avait manipulé Hippolyta et les Amazones pour qu'elles attaquent.

HOURLMAN

LE HÉROS TOUJOURS À L'HEURE

Rick Tyler a suivi les traces de son père et est devenu Hourman, un héros qui est toujours là à temps. Son pouvoir ne dure qu'une heure, mais durant cette période, rien ne peut l'arrêter. Il est membre de la légendaire Société de Justice et a épousé sa coéquipière Liberty Belle.

INFORMATIONS

NOM Rick Tyler

ACTIVITÉ Artiste, héros

TAILLE 1,74 m

POIDS 77 kg

BASE New York

ALLIÉS Liberty Belle,
la Société de Justice

ENNEMIS Le Sorcier, Icicle



HOURLMAN DU FUTUR

Une version androïde de Hourman, créée par le père de Rick Tyler, protège le 853^e siècle. Il possède les connaissances cumulées de tous ses prédécesseurs humains. Cet Hourman a également fait partie de la J.S.A.

POUVOIRS • Hourman est doté d'une force, d'une rapidité et d'une agilité surhumaines grâce à une substance nommée « Miraclo » qu'il injecte dans son organisme à l'aide de ses bracelets. Il a des visions qui lui permettent de découvrir ce qui va se passer à une certaine heure dans l'avenir, bien que la plupart du temps, il lui soit impossible de modifier le cours des choses.

Son sablier spécial lui permet de lire l'avenir.

Le Miraclo rend son corps résistant aux blessures.

HUNTRESS

CHASSERESSE
LA TRAQUEUSE NOCTURNE

Hélène Bertinelli a été élevée dans une famille de criminels. Après avoir été témoin de la peine que causaient leurs mœurs néfastes, elle a dédié sa vie à la protection des innocents, devenant Huntress. Même si parfois ses méthodes brutales la placent en porte-à-faux vis-à-vis de Batman, elle est un membre dévoué des Birds of Prey.

INFORMATIONS

NOM Hélène Bertinelli

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,79 m

POIDS 67 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Les Birds of Prey,

Question

ENNEMIS Lady Shiva, Man-Bat

Elle parle couramment l'italien.

Son costume est de couleur sombre, ce qui lui permet de se fondre dans la nuit.

POUVOIRS • Huntress est une gymnaste et une acrobate agile. Elle est également entraînée à différents arts martiaux. Son moyen de transport favori est une moto customisée, et son arme préférée est une arbalète miniature. Elle peut être têtue, mais peu à peu elle apprend à travailler avec d'autres héros.



DES RAPPORTS TENDUS

Lorsque Huntress est apparue pour la première fois à Gotham City, Batman hésitait à l'accepter à cause de sa vision sévère de la justice. Il lui a accordé une période d'essai et, ayant décelé une évolution positive de son attitude, il a fini par l'accepter sous son aile.

HUSH SILENCE

UN AMI SURGI DE NULLE PART

Hush est un super-vilain sans scrupule dont le but est de détruire la vie de Batman. Enfants, Tommy Elliot et Bruce Wayne étaient les meilleurs amis, jusqu'à ce qu'un terrible accident les sépare. Devenu adulte, Silence tient le Chevalier Noir comme responsable de son infortune, et les deux hommes sont désormais d'implacables ennemis.

INFORMATIONS

NOM Docteur Thomas

« Tommy » Elliot

ACTIVITÉ Super-vilain

TAILLE 1,82 m

POIDS 90 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Le Sphinx

ENNEMIS Batman, Catwoman



AMIS D'ENFANCE

Tommy Elliot est réapparu bien des années plus tard dans la vie de Bruce Wayne. Il se faisait passer pour un ami, mais après avoir découvert l'identité secrète de Bruce, il a tout fait pour le détruire. Il a adopté l'identité de Hush et emploie les pires criminels de Gotham City pour éliminer le Chevalier Noir.

POUVOIRS • L'obsession de Hush – détruire Batman à tout prix –, l'a conduit à devenir le meilleur dans tous les domaines. Il utilise son immense fortune pour acquérir de nombreuses compétences et il est un combattant hors pair et un tireur de premier ordre. Il est doté d'un brillant esprit tactique. Son alter ego, le docteur Tommy Elliot, est un chirurgien exceptionnel.

Il enveloppe son visage de bandages afin de dissimuler son identité.

Les pistolets sont ses armes de prédilection.

Ses cheveux
sont blancs
comme neige.

Elle préfère
le confort du vent
arctique à des climats
plus doux.

La timide Tora Olafsdotter souhaitait utiliser ses pouvoirs pour aider les autres. Elle a fui son grand-père manipulateur pour intégrer la Ligue de Justice, devenant l'héroïne Ice, et s'est trouvé une amie incongrue en la personne de sa coéquipière Fire. Elle a peut-être le toucher glacial, mais tout le monde s'accorde à dire qu'elle possède une immense chaleur intérieure.

INFORMATIONS

NOM Tora Olafsdotter

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,69 m

POIDS 61 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Fire, Guy Gardner

ENNEMIS Overmaster

POUVOIRS

• Ice peut générer d'intenses décharges de froid de ses doigts et créer des pointes de glace acérées qu'elle utilise comme armes. Elle use de ses pouvoirs avec parcimonie, mais récemment ils sont devenus incontrôlables. Maintenant, lorsqu'elle les déclenche, sa peau devient bleue et elle est capable de créer des tempêtes de blizzard.



UNE ENFANCE POLAIRE

Lorsque Ice était petite, son père lui a appris à dissimuler son pouvoir, de peur que son grand-père ne s'en serve à des fins maléfiques. La petite fille en a été blessée et a occulté les détails de son enfance. Ce n'est que récemment qu'elle a réalisé l'ampleur de son potentiel.

IMPULSE

LA GAMINE À RÉACTION

La jeune Irey West a hérité des pouvoirs de supervitesse de son père Wally West, l'ancien Flash. Devenue Impulse, elle utilise ses dons pour venir en aide à ceux qui en ont besoin. Même si c'est une héroïne, elle n'en demeure pas moins une petite fille, et ses parents la surveillent attentivement afin de s'assurer qu'elle ne court pas directement dans les ennuis.

INFORMATIONS

NOM Iris « Irey » West
ACTIVITÉ Élève à l'école primaire, héroïne
TAILLE 1,26 m
POIDS 22 kg
BASE Keystone City
ALLIÉS Flash, Kid Flash
ENNEMIS Queen Bee, Gorilla Grodd

Iris adore ses barrettes à cheveux en forme d'éclairs.

Son costume est composé de l'énergie de la Force Véloce.



JAI WEST

Impulse a un frère jumeau, Jai West. Il est aussi doté de supervitesse, et les deux enfants étaient destinés à devenir des héros. Cela a changé lorsque le maléfique Prof. Zoom a corrompu la Force Véloce, empêchant les jumeaux de s'y connecter sous peine de mort. Impulse a dû absorber les pouvoirs de son frère afin de lui sauver la vie.

POUVOIRS • Impulse peut courir supervite et peut faire vibrer son corps afin de passer à travers des objets solides. Elle est également entourée d'une aura protectrice lorsqu'elle se déplace à grande vitesse. Elle est emplie d'excitation et de l'enthousiasme de la jeunesse. Elle est impatiente d'être héroïque comme son père.

Sodam Yat, de la planète Daxam, est actuellement l'hôte de l'entité Ion.

Ion existe depuis la création du monde. Sa volonté nourrit l'ensemble du Corps des Green Lanterns. Durant des siècles, les Gardiens de l'Univers ont tenu son existence secrète, de peur que des forces maléfiques ne le corrompent. Maintenant, cet esprit positif est libre, et il est prêt à choisir quel Green Lantern maniera son pouvoir.

INFORMATIONS

NOM Ion

ACTIVITÉ Personnification de la volonté

TAILLE Non applicable

POIDS Non applicable

BASE Mobile

ALLIÉS Les Green Lanterns, les Gardiens de l'Univers

ENNEMIS Sinestro

Son pouvoir ne nécessite pas d'anneau pour créer des objets de lumière.

LE PORTEUR DE LA FLAMME

L'énergie d'Ion a d'abord été confiée à Kyle Rayner par les Gardiens, qui pensaient que le jeune homme était le Porteur de la Flamme dont parle la prophétie, celui qui allait diriger les Green Lanterns. Mais ils ont ensuite décidé que Sodam Yat était plus à même de recevoir la puissance d'Ion.

POUVOIRS • Ion est la personnification immortelle de la volonté, et il sélectionne des Porteurs de la Flamme parmi les Green Lanterns exceptionnels, puis leur confie sa puissance. Lorsqu'un Green Lantern est en possession de ce pouvoir, ses capacités deviennent sans limite. Ion amplifie sa volonté, ce qui le rend capable de manipuler le temps et l'espace.



ISIS

DÉESSE HUMAINE

L'esclave Adrianna Tomaz est tombée amoureuse de son maître, le puissant Black Adam. En cadeau, il a partagé son pouvoir avec elle. Maintenant, devenue la fabuleuse Isis, elle espère réchauffer le cœur de glace de son mari. Elle voit le bien dans tout ce qui l'entoure et encourage Black Adam à faire de même et à se joindre à sa quête de justice.

INFORMATIONS

NOM Adrianna Tomaz

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,76 m

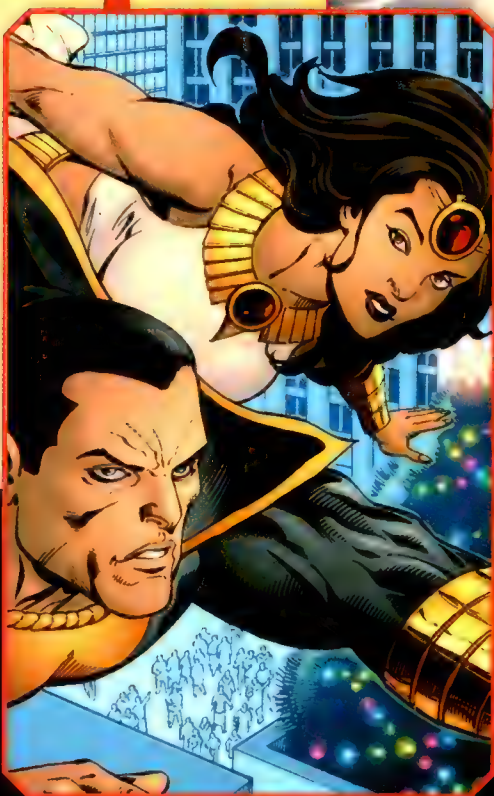
POIDS 63 kg

BASE Le Kahndaq

ALLIÉS Black Adam

ENNEMIS Felix

Faust



BLACK ADAM

Isis est tombée amoureuse de Black Adam qui l'a libérée d'une vie de servitude, et elle espère le convaincre de devenir un monarque plus doux et plus clément. Ils ont surmonté ensemble bien des épreuves, et ont même réussi à vaincre la mort.

POUVOIRS • Isis a la faculté de soigner les plantes, les animaux et même, quelquefois, de préserver la vie humaine. Elle peut également calmer les tensions et rendre prédominants les traits positifs de ceux qui l'entourent. Membre de la Black Marvel Family, elle est également dotée d'une force et d'une résistance surhumaines, et peut voler et guérir de ses blessures.

Elle se transforme lorsqu'elle crie « Je suis Isis ! »

Ses pouvoirs sont enfermés dans son amulette d'Isis, un cadeau de Black Adam.

JADE

PROTECTRICE DU CŒUR DE L'ÉTOILE

Le symbole sur son costume représente le Cœur de l'Étoile.

Jade est la fille d'Alan Scott, le premier Green Lantern, et elle perpétue fièrement la tradition familiale. Au fil des années, elle a connu sa part de triomphes et de tragédies, mais elle continue à servir en tant qu'héroïne, protégeant la source de puissance cosmique qu'est le Cœur de l'Étoile aux côtés de son frère, Obsidian.

INFORMATIONS

NOM Jennifer-Lynn Hayden
ACTIVITÉ Protectrice du Cœur de l'Étoile, héroïne
TAILLE 1,64 m
POIDS 55 kg
BASE Mobile
ALLIÉS Green Lantern
ENNEMIS Éclipso

Elle possède des marques de naissance en forme d'étoiles dans la paume de ses mains.

POUVOIRS

• Le corps de Jade peut contenir la puissance du Cœur de l'Étoile, un cristal vert. À l'aide de cette puissante, elle peut créer des objets en lumière solide verte, comme les Green Lanterns. Le pouvoir du Cœur de l'Étoile lui confère également la capacité de voler. Elle et son frère Obsidian sont liés par un faible rapport psychique.



L'AMOUR D'UN GREEN LANTERN

Jade s'est rapprochée de Kyle Rayner, et leur amitié est peu à peu devenue de l'amour. Le couple a connu des hauts et des bas, avant de se rendre compte que leurs emplois du temps de héros rendaient leur relation impossible.

JAKEEM THUNDER

PROTECTEUR DU THUNDERBOLT

Jakeem Thunder était un délinquant juvénile. Et puis un jour, on lui a confié un stylo qui libère le Thunderbolt, un génie magique venu de la 5^e dimension. D'abord, Jakeem a utilisé son pouvoir de manière égoïste, mais après avoir rejoint la Société de Justice, il a acquis de nouvelles valeurs. Désormais, il travaille dur pour devenir un héros.

INFORMATIONS

NOM Jakeem John Williams

ACTIVITÉ Lycéen, héros

TAILLE 1,62 m

POIDS 63 kg

BASE Keystone City

ALLIÉS La Société de Justice

ENNEMIS L'Ultra-Humanite



JOHNNY THUNDER

Le premier maître du Thunderbolt était Johnny Thunder, un jeune homme généreux qui a travaillé avec la Société de Justice durant la Seconde Guerre mondiale. Johnny n'était pas très malin, et le Thunderbolt l'aidait donc à se sortir du pétrin.

POUVOIRS • Lorsque Jakeem prononce les mots « trop cool », le génie Thunderbolt est libéré de son stylo. Il peut exaucer tous les vœux de son maître, que ce soit un nouveau skate ou la victoire au combat. Mais il ne peut le protéger constamment, et Jakeem a entrepris de s'entraîner au combat au sein de la Société de Justice.

Le Thunderbolt est composé d'énergie magique rose.



JIM GORDON

LE COMMISSAIRE DÉVOUÉ À LA CAUSE

Il active le
Batsignal pour
convoquer Batman.

Le commissaire de police de Gotham City, James Gordon, est l'ami fidèle de Batman depuis que les deux hommes ont entamé leurs carrières de défenseurs de la justice. Jim est un membre respecté des forces de l'ordre, et il sait qu'il peut compter sur ses hommes, ainsi que sur Batman, pour l'aider à protéger la ville qu'ils aiment tant.

INFORMATIONS

NOM James W. Gordon

ACTIVITÉ Commissaire de police
à Gotham City

TAILLE 1,74 m

POIDS 76 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Batman, Robin

ENNEMIS Le Joker, Double-Face

POUVOIRS • Jim Gordon est l'un des officiers de police les plus dévoués de Gotham City. C'est un détective de haut niveau et un criminologue expert. Son entraînement l'a aussi rendu apte au combat, et son crochet du gauche est redoutable. Il porte une arme pour se défendre.



AMI DE LA CHAUVÉ-SOURIS

Même si au début il s'est méfié de Batman, le commissaire Gordon a appris à le respecter. Il note les changements que sa présence a amenés pour les habitants de Gotham City. Il le défend souvent auprès de ses collègues de la police, qui parfois restent sceptiques.

JIMMY OLSEN

LE COPAIN DE SUPERMAN

Jimmy Olsen est photographe au *Daily Planet* et l'une des personnes les plus célèbres de Métropolis. Rien ne l'arrête lorsqu'il s'agit de prendre une bonne photo, et il se retrouve bien souvent en première ligne. Heureusement, Jimmy est le meilleur ami de Superman, qui parvient toujours à le secourir à temps.

INFORMATIONS

NOM James Bartholomew Olsen

ACTIVITÉ Photographe, journaliste

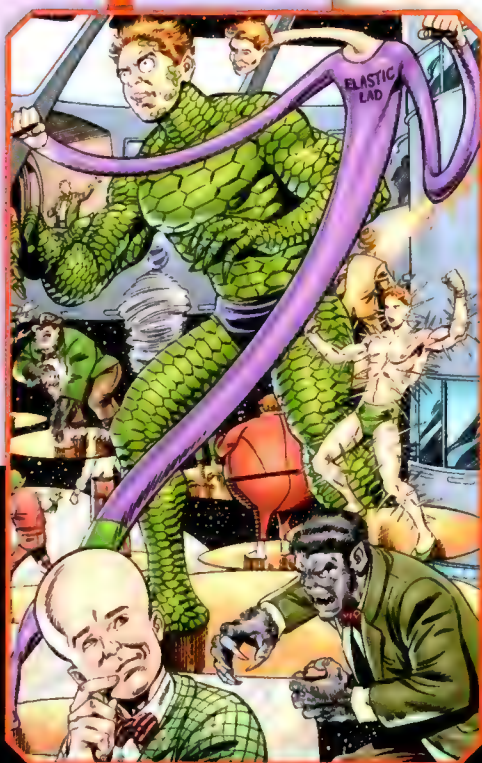
TAILLE 1,74 m

POIDS 75 kg

BASE Métropolis

ALLIÉS Superman, Lois Lane

ENNEMIS Darkseid



SUPER-JIMMY

Jimmy attire à lui les ennuis et l'aventure. Après avoir attrapé un virus extra-terrestre, il est temporairement devenu le super-héros étirable Elastic-Lad. À plusieurs reprises, il est aussi devenu Turtle Boy.

POUVOIRS • Jimmy Olsen ne possède aucun pouvoir particulier et c'est un athlète et un combattant de niveau moyen. Mais il a connu au fil des années diverses mutations dues à des accidents, des expériences et des « rencontres du troisième type », qui lui ont conféré des capacités extraordinaires durant de courtes périodes de temps.

JOHN STEWART

LE GARDIEN VERT

Quand Hal Jordan a été blessé lors d'une bataille, l'ancien marine John Stewart l'a fièrement remplacé en tant que Green Lantern de la Terre.

Comme Kyle Rayner et Guy Gardner, c'est un membre de la garde d'honneur des Lanterns, une unité d'élite qui opère dans tous les secteurs de la Galaxie.

Comme son collègue Guy Gardner, il ne porte pas de masque.

INFORMATIONS

NOM John Stewart

ACTIVITÉ Architecte,

Green Lantern

TAILLE 1,85 m

POIDS 90 kg

BASE La Terre, Oa

ALLIÉS Hal Jordan, Guy Gardner

ENNEMIS Fatalité



LES DARKSTARS

Quand le Corps des Green Lanterns a été dismantelé durant une courte période, John Stewart a rejoint la force de protection de la paix des Darkstars. Plus tard Grayven, un super-vilain qui se présentait comme le fils du tyran Darkseid, a réduit les Darkstars à néant.

POUVOIRS

• L'anneau de puissance de John génère des objets faits d'énergie lumineuse solide, dont il a imaginé la forme. Il sert également de carte et de traducteur universel, ce qui est utile pour voyager dans l'espace. L'entraînement militaire de John lui confère une condition physique optimale, et il est un athlète et un combattant de haut niveau.

THE JOKER

LE PRINCE CLOWNESQUE DU CRIME

Le Joker est un parrain du crime dément ayant l'aspect d'un horrible clown. Mais ses farces cruelles et dangereuses n'ont rien de drôle. Il blâme Batman pour son apparence hideuse et a juré de détruire le Chevalier Noir.

INFORMATIONS

NOM Inconnu

ACTIVITÉ Vilain

TAILLE 1,90 m

POIDS 86 kg

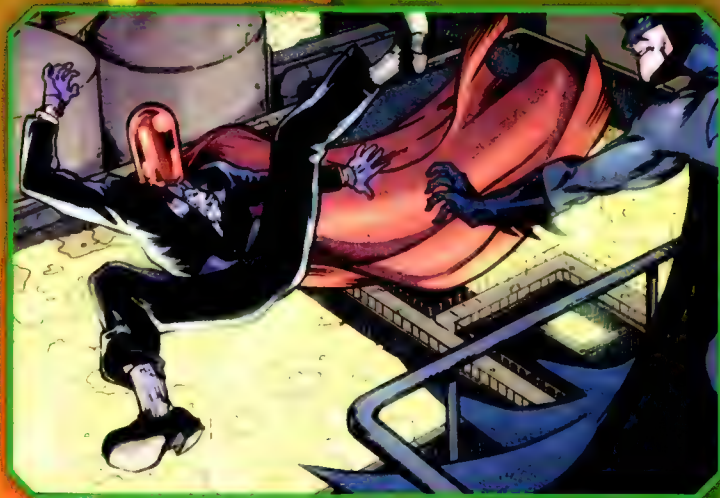
BASE Gotham City

ALLIÉS Harley Quinn

ENNEMIS Batman

De temps à autre, le Joker utilise un jeu de cartes comme arme.

La fleur du Joker projette un acide mortel.



LE CAPUCHON ROUGE

Le Joker fait ses débuts sous le nom de « Capuchon Rouge », un petit malfrat. Poursuivi par Batman, il glisse dans une cuve de produits chimiques. Il en émerge horriblement changé : la peau blanche, les cheveux verts, un sourire carnassier, un rire dément... et le désir de se venger du Chevalier Noir !

POUVOIRS • L'arme favorite du sinistre clown est son Venin Joker qui laisse ses victimes avec un sourire aussi macabre que figé. Avec le temps, le Joker développe une immunité à son poison et une résistance à la douleur. C'est un combattant moyen, mais il aime utiliser de nombreuses armes dont une fleur mortelle.

Des Apaches ont défiguré Hex en lui infligeant la Marque du Démon car il avait enfreint une loi sacrée.

JONAH HEX

LE TIREUR D'ÉLITE DÉMENT

Jonah Hex est un célèbre pistolero de l'Ouest Sauvage. C'est avant tout un chasseur de primes, mais il met un point d'honneur à protéger les innocents. Il a mauvaise réputation, une apparence effrayante et un comportement revêché. Mais ne vous y trompez pas, Jonah Hex ne recule devant rien pour livrer les criminels à la justice.

INFORMATIONS

NOM Jonah Woodson Hex
ACTIVITÉ Chasseur de primes
TAILLE 1,75 m
POIDS 99 Kg
BASE La fin du XIX^e siècle
ALLIÉS Joshua Dazzleby
ENNEMIS Quentin Turnbull

Il porte un colt pour se défendre.

POUVOIRS

• Jonah est un tireur d'élite. Il dégaîne vite et abat ses cibles avec précision. Excellent traqueur, il peut remonter une piste pendant des jours. Même s'il connaît plusieurs styles de combat et porte de nombreuses armes, il préfère la bonne vieille bagarre à poings nus.

COMBATTANT DU FUTUR

À une occasion, Jonah Hex est transporté en l'année 2050 sur une Terre dévastée par la guerre et la corruption. Habitué à combattre pour la liberté, le pistolero se fraie un chemin à travers les vilains de l'avenir. Il finit par retourner au Far West.



THE JUSTICE LEAGUE OF AMERICA LA LIGUE DE JUSTICE

LES PLUS CÉLÈBRES SUPER-HÉROS

Quand des extra-terrestres de la planète Appellax se préparent à envahir la Terre, les plus célèbres super-héros se rassemblent et forment la Ligue de Justice. Après la crise, l'organisation continue à exister pour défendre le monde contre des menaces futures. Avec le temps, de nombreux héros la rejoignent. La ligue connaît son lot de problèmes et se reforme plusieurs fois avec des chefs différents. Mais le dévouement de ses membres pour la paix et la justice est plus fort que jamais.

HALL DE JUSTICE

Le hall de Justice est le quartier général de la ligue. C'est un superbe bâtiment dans Washington, D.C. Il contient une large collection d'artefacts, rassemblée durant les aventures de l'équipe. Depuis ce lieu, la ligue peut se téléporter dans sa base orbitale, connue sous le nom de « Tour de Guet ».



COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

Batman, Superman, Wonder Woman, Black Lightning, Zatanna, Arsenal, Vixen, Black Canary, Flash, Green Lantern (Hal Jordan), Green Lantern (John Stewart), Red Tornado, Firestorm, Hawkgirl, Donna Troy, Congorilla, Starman, Jesse Quick, Jade, Saint Walker.

THE JUSTICE SOCIETY OF AMERICA

LA SOCIÉTÉ DE JUSTICE

LA PREMIÈRE SUPERÉQUIPE DU MONDE



La Société de Justice se forme pendant la Seconde Guerre mondiale pour combattre les infâmes armées nazies d'Adolf Hitler. Ses membres triomphent du Führer et rétablissent la liberté. Mais on les convoque devant les tribunaux pour qu'ils dévoilent leur identité sous peine de cesser leurs activités. La Société de Justice n'a d'autre choix que de se dissoudre et de retrouver la vie civile. Plusieurs années après, l'équipe se reforme avec ses membres originaux pour entraîner la génération suivante de super-héros.

ALL-STARS

Après une scission avec les membres originaux de la Société de Justice, les plus jeunes partent et forment leur propre groupe. Dirigée par Power Girl, la nouvelle équipe compte Hourman, Stargirl, Atom-Smasher, Cyclone, et Anna Fortune. Elle s'appelle « la Société de Justice All-Stars ».

PARMI LES MEMBRES

Wildcat, Flash (Jay Garrick), Liberty Belle, Docteur Minuit, Mister America, Green Lantern (Alan Scott), Docteur Fate, Lightning, Obsidian, Power Girl, Cyclone, Tomcat, Mister America, Judomaster, Stargirl, King Chimera, Citizen Steel, Sandman, Atom-Smasher.



KARATE KID

KARATÉ KID

LE MAÎTRE ÈS ARTS MARTIAUX

Expert en arts martiaux anciens et futurs, Karaté Kid est membre de la Légion des Super-Héros. Malgré ses réflexes, il n'est pas toujours le plus rapide de l'équipe à plonger au cœur de l'action. Il préfère d'abord trouver une manière pacifique de triompher. Karaté Kid n'utilise ses talents pour le combat qu'en dernier recours.

INFORMATIONS

NOM Val Armorr
ACTIVITÉ Légionnaire
TAILLE 1,70 m
POIDS 80 kg
BASE La Terre du
XXXI^e siècle
ALLIÉS La Légion des
Super-Héros
ENNEMIS OMAC

Son entraînement mental le rend très résistant au contrôle télépathique.

Il peut sentir le point faible de son adversaire et le frapper.



COMPTE À REBOURS

Après une mission aux côtés de la Légion pour retrouver un bâton de foudre bien particulier, Karaté Kid est prisonnier dans le présent. Luttant pour retourner dans le futur, il s'expose à une version rare du virus OMAC et reste horriblement malade.

POUVOIRS • Karaté Kid maîtrise tous les styles de combat de la Galaxie. On le considère comme une arme vivante. Même s'il connaît de nombreuses techniques extra-terrestres, il préfère les arts martiaux classiques de la Terre du XX^e siècle. Le légionnaire est aussi un bon élève avec un œil exceptionnel pour les détails.

KATANA

SAMOURAÏ DU SILENCE

Katana porte une version modifiée de l'armure des samourais.

Les esprits des morts résident dans Soultaker, l'épée de Katana.

Son gantelet l'aide à dévier les attaques.

Katana est une honorable femme samouraï du Japon. Elle a pour mission de venger les esprits des morts. Membre des héroïques Outsiders, elle retrouve les victimes de crimes et les aide à obtenir la justice qu'elles méritent. Parfois timide, l'esprit martial de Katana reste fort.

INFORMATIONS

NOM Tatsu Yamashiro

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,55 m

POIDS 69 kg

BASE Markovie, mobile

ALLIÉS Les Outsiders, Batman

ENNEMIS Lady Shiva, les Maîtres du Désastre.

LE RETOUR DES OUTSIDERS

Alors que les Outsiders sont sur le point de se dissoudre, Batman intervient pour en reprendre le contrôle. Il éprouve chaque membre pour savoir s'il possède ce qu'il faut pour être un véritable héros. Katana passe haut la main et garde sa place dans l'équipe.

POUVOIRS • Katana est une artiste martiale accomplie souvent sous-estimée à cause de sa petite taille. Soultaker, son épée, capture l'âme de ses victimes. Katana peut communiquer télépathiquement avec les esprits qui y résident. Ils tentent parfois de l'influencer de manière maléfique.



KID FLASH

VIF COMME L'ÉCLAIR

À cause de la supervitesse, le tout jeune Bart Allen grandit trop vite. Sa famille quitte le futur pour l'emmener dans le présent et trouver un remède. Bart est chanceux. Sa croissance ralentit, mais pas sa vitesse, et il devient Kid Flash. Curieux du monde qui l'entoure, il adore passer du temps avec les Jeunes Titans, ses amis.

INFORMATIONS

NOM Bart Allen

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,67 m

POIDS 73 kg

BASE San Francisco,

Keystone City

ALLIÉS Flash, les Jeunes Titans,

Superboy

ENNEMIS Les Rogues, Inertia

MAX MERCURY

Max Mercury, le plus vieux membre de la famille Flash et tout premier bolide humain, se charge de Bart Allen quand il arrive à notre époque. L'impatience de Bart le rend difficile à entraîner, mais Max ne cesse de le soutenir et de l'encourager.

POUVOIRS • Kid Flash tire son pouvoir de la Force Véloce, une puissante source d'énergie qui alimente tous les bolides humains. Il ne maîtrise pas toutes ses capacités, mais il peut courir à une vitesse incroyable, vibrer à travers les objets solides et créer des tornades. Kid Flash est assoiffé de connaissances et il dévore les livres aussitôt qu'il les trouve.

Sa mémoire photographique lui permet de se rappeler de tout ce qu'il voit ou lit.

Grâce à sa vitesse, il peut courir sur l'eau.



KILLER CROC

LE CRIMINEL REPTILIEN

Waylon Jones naît avec une maladie qui rend sa peau verte et écailleuse. Enfant, il est rejeté à cause de son apparence, ce qui le rend aigri et agressif. Devenu le monstrueux criminel connu sous le nom de « Killer Croc », il hante à présent les marais de Gotham City, toujours à la recherche de sa prochaine victime.

Ses dents tranchantes sont idéales pour attaquer et intimider ses ennemis.

Sa peau épaisse et rugueuse protège Croc.

INFORMATIONS

NOM Waylon Jones

ACTIVITÉ Vilain

TAILLE 2,25 m

POIDS 343 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Le Pingouin, Hush

ENNEMIS Batman, Robin



POUVOIRS • Le bestial Killer Croc est doué d'une force et d'une endurance incroyables, mais aussi d'une nature maléfique. Il est l'un des pires ennemis de Batman. Il dispose aussi de sens très affûtés qui lui permettent de sentir et de pister sa proie. Croc est peut-être gros, mais il n'est pas très intelligent. De fait, d'autres vilains le manipulent souvent.

ARGENT FACILE

Le corps de Killer Croc continue à muter, ce qui lui inflige des souffrances effroyables. Il enlève le fils d'un riche homme d'affaires pour obtenir une rançon et acheter un remède. Heureusement, Batman sauve l'enfant, mais Croc ne trouve pas la guérison. Jamais.

KILLER FROST

LA REINE DES GLAÇONS

Le professeur Louise Lincoln accuse Firelord de la mort de son ami et mentor. Elle jure de se venger et utilise la technologie de son mentor pour gagner des superpouvoirs et devenir Killer Frost. Même si elle est l'ennemie de Firestorm, elle semble avoir besoin d'attirer son attention. Elle commet souvent des crimes, juste pour qu'il la remarque.

INFORMATIONS

NOM Professeur Louise Lincoln

ACTIVITÉ Vilaine

TAILLE 1,58 m

POIDS 62 Kg

BASE Mobile

ALLIÉS Société Secrète des

Super-Vilains

ENNEMIS Firestorm



D'un geste, Killer Frost peut invoquer d'impressionnants blizzards.

Quand elle reçoit ses pouvoirs, sa peau devient d'un blanc glacial.



COMME LA GLACE ET LE FEU

Killer Frost est atteinte d'une maladie mortelle qui lui ôte ses pouvoirs. Pour tenter de se guérir, elle manipule Firestorm pour qu'il la soigne. Dès qu'elle retrouve toutes ses capacités, la traîtresse remercie son sauveur en l'attaquant.

POUVOIRS • Killer Frost draine la chaleur de n'importe quelle source, dont le corps humain, et congèle ses victimes. Cela rend très instable sa nature glaciale. Elle peut projeter de puissantes décharges de froid, mais aussi des stalactites acérées. Même si elle est maléfique, Killer Frost est aussi une brillante scientifique.

KILOWOG

DUR, MAIS JUSTE

Kilowog est un extra-terrestre de la planète Bolovax Vik. Son travail consiste à entraîner les nouvelles recrues du Corps des Green Lanterns, et il le prend très au sérieux. Kilowog effraie souvent ses élèves par son impressionnante stature et sa voix assourdissante, mais sa présence à leurs côtés lors d'un combat les rassure tout autant.

Grâce à son anneau de pouvoir, Kilowog peut créer des machines extraordinairement complexes.

Kilowog peut lier son esprit avec d'autres Bolaxiens.

INFORMATIONS

NOM Kilowog

ACTIVITÉ Green Lantern

TAILLE 2,48 m

POIDS 360 kg

BASE Oa

ALLIÉS John Stewart,

Guy Gardner

ENNEMIS Sinestro

POUVOIRS

• Avec son anneau de Green Lantern, Kilowog peut créer des formes en énergie solide et voyager à travers l'espace. Sa constitution puissante et ses années d'entraînement en font un combattant redoutable. Kilowog est aussi un scientifique, et son intelligence très développée l'aide quand il prépare des missions.



NOUVELLE RECRUE

Plus jeune, Kilowog était lui-même une recrue des Green Lanterns. Le sévère Ermye était son instructeur. Il avait une raison pour être aussi dur avec son élève : il savait qu'il possédait la force et le courage pour devenir un Green Lantern exceptionnel.

KRYPTO

LE SUPERCHIEN

Krypto est le chien de Superman. Juste avant la destruction de sa planète natale, Krypto est envoyé sur la Terre à bord d'une fusée expérimentale. Il retrouve Superman, connu sous le nom de Clark Kent dans Smallville, la petite bourgade où il grandit. Krypto fait tout ce qu'il peut pour plaire à son maître, mais il semble toujours s'attirer des ennuis.

INFORMATIONS

NOM Krypto

ACTIVITÉ Animal familier, héros

TAILLE 65 cm

POIDS 20 kg

BASE Smallville, mobile

ALLIÉS Superman, Superboy

ENNEMIS Lex Luthor, Brainiac

Les sens de Krypto sont encore plus développés que ceux d'un chien ordinaire.

Lorsqu'il n'est pas de service, sa cape est soigneusement rangée dans son collier.



SUPERPROTECTEUR

Le caractère impulsif de Krypto le rend parfois incontrôlable, voire méchant, surtout quand il s'agit de protéger son maître. Quand Atlas, le demi-dieu, attaque Superman, Krypto est en première ligne et use de toute sa force pour défendre son meilleur ami.

POUVOIRS • Comme Superman, les pouvoirs de Krypto sont liés au soleil jaune de la Terre. Parmi eux, on dénombre le vol, la vision calorifique et la superforce. Il est extrêmement loyal à la famille Kent, mais étant un chien, il n'a pas la capacité de comprendre ni de contrôler ses pouvoirs. Il se retrouve souvent dans des situations qui le dépassent.

LADY BLACKHAWK

UNE SUPERBE BAGARREUSE

Grâce à son excellente coordination œil-mains, Lady Blackhawk est un as du pilotage.

Lady Blackhawk pilote des avions et combat le mal depuis les années 1920. À une époque, elle est même membre des Blackhawks, une équipe de pilotes légendaire. Un accident la projette dans le présent où l'héroïne Oracle la recrute dans les rangs des Birds of Prey, les Blackhawks.

INFORMATIONS

NOM Zinda Blake

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,67 m

POIDS 58 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Blackhawks,

les Birds of Prey

ENNEMIS Killer Shark,

Spy Smasher

Le costume de Lady Blackhawk arbore l'emblème officiel des Blackhawks.



POUVOIRS

• Lady Blackhawk est une très bonne combattante et maîtrise de nombreux arts martiaux, même si elle préfère la bonne vieille bagarre. Elle est également une tireuse d'élite. Grâce à un entraînement exceptionnel, elle pilote aussi bien les avions que les hélicoptères.

AS DES AS

Lady Blackhawk est une experte en tous types d'appareils volants. Ses talents sont sans cesse mis à l'épreuve quand elle sauve ses équipiers de zones dangereuses. Elle n'a aucun mal à piloter l'Aerie One, le jet dernier cri des Birds of Prey.

LADY SHIVA

LA MORT INCARNÉE

Lady Shiva est l'une des plus dangereuses combattantes de la planète et une tueuse à gages impitoyable. Sa nature calculatrice et insensible en fait l'une des pires ennemies de la superéquipe des Oiseaux de Proie. Shiva prend un malin plaisir à vaincre des héros qu'elle a personnellement entraînés.

INFORMATIONS

NOM Sandra Woosan

ACTIVITÉ Vilaine

TAILLE 1,70 m

POIDS 70 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Ligue des Assassins

ENNEMIS Batman,
les Birds of Prey

Elle contrôle son corps pour ne pas ressentir la douleur physique.

Lady Shiva sait lire le langage corporel pour deviner les attaques de ses adversaires.



LE CANARI DE JADE

Lady Shiva remplace pendant quelque temps le Canari Noir au sein des Birds of Prey. Devenue le Canari de Jade, elle espère mieux comprendre la nature de l'héroïsme. Shiva participe à de nombreuses missions avant de retrouver sa vie de criminelle.

POUVOIRS • Lady Shiva maîtrise tous les arts martiaux connus et oubliés. Lors d'un combat, elle ne recule devant rien pour détruire son adversaire. Malgré sa nature maléfique, elle ne peut s'empêcher de respecter les héros de la Terre. C'est à contrecoeur qu'elle entraîne certains, mais elle continue à les surveiller pour détecter leurs faiblesses.

LARFLEEZE

AGENT ORANGE

La lanterne de Larfleeze contient le sinieux Ophidien, le talisman énergétique de la cupidité.

À une époque reculée, l'avidé extra-terrestre Larfleeze conclut un pacte avec les Gardiens de l'Univers et devient le seul détenteur d'une source d'énergie baptisée « la Lumière Orange de la Cupidité ». Cette énergie provoque une soif dévorante de collectionner les choses. Larfleeze ne peut s'arrêter avant de posséder tout ce qui existe dans l'Univers.

INFORMATIONS

NOM Larfleeze

ACTIVITÉ Orange Lantern

TAILLE 1,92 m

POIDS 88 kg

BASE Okaara

ALLIÉS Lex Luthor

ENNEMIS Green Lantern,
les Gardiens de l'Univers

POUVOIRS

• Larfleeze protège jalousement son anneau de pouvoir d'Orange Lantern. Il lui permet de construire des objets en énergie solide et de créer des champs de force. Il se fabrique souvent des armées privées avec des formes inspirées par ses adversaires passés. L'anneau de Larfleeze peut aussi aspirer l'énergie d'un Green Lantern.

ORANGE, VERT ET BLEU

Pendant des siècles, Larfleeze vit loin de tout sur le monde d'Okaara où il garde sa Lanterne Orange sacrée. Green Lantern enquête sur la mystérieuse lumière orange et sent son pouvoir diminuer. Il se tire de ce mauvais pas en utilisant son anneau de réserve, celui d'un Blue Lantern.

LEGION OF SUPER-HEROES

LA LÉGION DES SUPER-HÉROS

LES PROTECTEURS DU XXXI^e SIÈCLE

Inspirés par les héros du passé, les adolescents du futur se battent pour le droit à la différence et pour la tolérance sous le nom de « la Légion des Super-Héros ». Au XXXI^e siècle, de nombreux mondes se rassemblent sous un seul gouvernement : les Planètes unies. Trois adolescents dotés de superpouvoirs pensent que quelqu'un doit défendre *toutes* les planètes, et ils fondent la légion. Tous ses membres, humains ou extra-terrestres, jurent de protéger les Planètes unies contre les menaces.



R.J. BRANDE

Cosmic Boy, Saturn Girl et Lightning Lad sauvent R. J. Brande, l'inventeur millionnaire, d'une balle tirée par un assassin. Pour les remercier, Brande aide ses sauveurs en finançant leurs entreprises héroïques.

PARMI LES MEMBRES

Ultra-Boy, Wildfire, Saturn Girl, Lightning Lad, Cosmic Boy, Brainiac 5, Dawnstar, Sensor Girl.

LEX LUTHOR

GÉNIE CRIMINEL

Lex Luthor se considère comme l'esprit le plus brillant de notre planète. Il est consumé par la soif de pouvoir et utilise son génie maléfique pour tenter de détruire Superman qui contrecarre sans cesse ses plans de domination mondiale. Même si Luthor finit régulièrement en prison, il trouve toujours un moyen de s'évader.

Il utilise ses capacités intellectuelles pour trouver un moyen de détruire Superman.

Lex parcourt le monde à la recherche de différentes couleurs de kryptonite.

INFORMATIONS

NOM Alexander Joseph Luthor

ACTIVITÉ Inventeur, vilain

TAILLE 1,85 m

POIDS 105 kg

BASE Métropolis

ALLIÉS Société Secrète des Super-Vilains, la Ligue d'Injustice

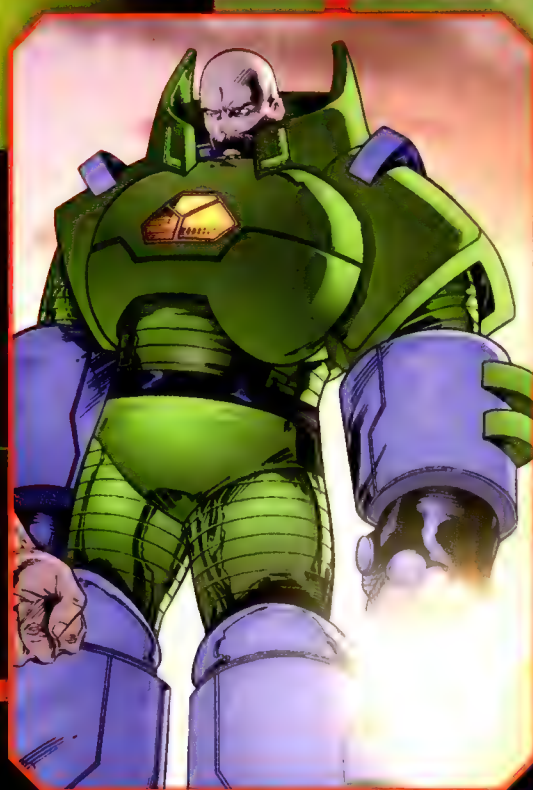
ENNEMIS Superman

ARMURE DE COMBAT

Génie criminel, Lex invente constamment de nouvelles machines dans sa guerre contre Superman. Ainsi, il crée une armure de haute technologie pour se protéger des pouvoirs de l'Homme d'Acier. Elle est impénétrable et équipée avec des lasers à la kryptonite.

POUVOIRS

• Dès son plus jeune âge, à Smallville, Luthor se montre un brillant scientifique et un inventeur autodidacte. Il est aussi un excellent combattant et un manipulateur accompli. Adulte, il crée LexCorp, une entreprise spécialisée dans les technologies de pointe. Mais au lieu d'utiliser ses dons pour aider l'humanité, Luthor satisfait ses propres ambitions.



LIBERTY BELLE

LA LIBERTÉ EN COLÈRE

Jesse Chambers grandit dans l'ombre de la Liberty Belle originale et de Johnny Quick, ses héroïques parents. Choissant d'honorer leur héritage, elle devient une héroïne et combat aux côtés de Flash. Se baptisant « Liberty Belle » en mémoire de sa mère, Jesse rejoint la célèbre Société de Justice.

INFORMATIONS

NOM Jesse Belle Chambers

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,72 m

POIDS 71 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Flash, la Société de Justice

ENNEMIS Savitar, Icicle



SUPERCUPLE

Liberty Belle vit un mariage heureux avec Hourman, un autre membre de la Société de Justice. Ils forment le plus célèbre couple du monde des super-héros. Quand l'organisation se divise en plusieurs équipes, ils préservent leur union malgré l'éloignement.



L'emblème du costume de Liberty Belle est la célèbre cloche de la Liberté.

À l'origine, c'est la mère de Liberty Belle qui porte ce costume pendant la Seconde Guerre mondiale.

POUVOIRS • Quand Liberty Belle récite la formule « 3x2(9YZ)4A », elle développe une vitesse et une agilité extraordinaires, comme Johnny Quick, son père. Elle est un peu plus forte que la moyenne, c'est une combattante aguerrie et une artiste en arts martiaux. Sous son identité secrète, elle est aussi une femme d'affaires avisée qui n'a pas peur de l'inconnu.

LIGHTNING LAD

LE LÉGIONNAIRE ÉLECTRIQUE

Lightning Lad est un héros électrique venu de la planète Winath. S'il est un peu impulsif et réagit parfois sans réfléchir, ses compagnons de la Légion des Super-Héros le respectent pour sa droiture. Au même titre que Cosmic Boy et Saturn Girl, il est un membre fondateur de l'équipe.

INFORMATIONS

NOM Garth Ranzz

ACTIVITÉ Légionnaire

TAILLE 1,85 m

POIDS 85 kg

BASE La Terre du XXI^e siècle

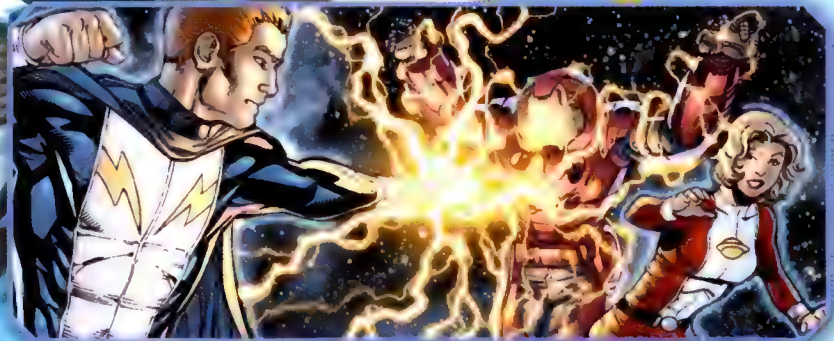
ALLIÉS La Légion des

Super-Héros

ENNEMIS Lightning Lord

Les pouvoirs électriques de Lightning Lad n'affectent pas son corps.

Son tatouage symbolise l'emblème de la Légion, entouré d'éclairs.



POUVOIRS • Les doigts de Lightning Lad peuvent projeter des éclairs. Son pouvoir à haute tension lui permet d'assommer ou de détruire ses adversaires. Son anneau de la Légion lui permet aussi de voler. Lightning Lad est un combattant dangereux et peut se montrer impulsif, même s'il travaille dur pour apprendre à se contrôler.

L'AMOUR DE SATURN GIRL

Adolescent, Lightning Lad tombe très amoureux de Saturn Girl, sa colégionnaire. Tout en faisant de son mieux pour la protéger lors des combats, il essaie de l'impressionner en élaborant des démonstrations complexes, dans l'espoir de la voir répondre à ses sentiments. Son plan finit par porter ses fruits et ils se marient un peu plus tard.

LOBO

UN EXTRA-TERRESTRE EN COLÈRE

Lobo est le dernier survivant de la planète Czarnia. C'est aussi l'un des chasseurs de primes les plus craints et les plus hais de toute la Galaxie. Il est grossier, brutal et n'obéit qu'à lui-même, ce qui en fait un danger pour les défenseurs de la paix. Lobo est une épine permanente dans le pied de Superman et de la Ligue de Justice.

INFORMATIONS

NOM Imprononçable

ACTIVITÉ Vilain

TAILLE 2,25 m

POIDS 320 kg

BASE L'espace

ALLIÉS Les R.E.B.E.L.S.

ENNEMIS Superman



LE MOTARD RENÉGAT

Lobo est un chasseur de primes qui n'abandonne jamais ! Il poursuit sa proie à travers l'Univers sur sa moto géante. Avec Dawg, son fidèle bulldog à ses côtés, et une vaste collection d'armes mortelles, Lobo n'est pas une menace insignifiante.

POUVOIRS • Lobo est indestructible : une seule goutte de son sang suffit pour régénérer son corps entier. Combattant terrifiant, il est doué d'une force et d'une rapidité surhumaines. Comme chasseur de primes, Lobo peut pister n'importe qui à travers la Galaxie. Même s'il monnaie ses services, il adore le frisson de la chasse et le plaisir du meurtre.

La peau blanche et les yeux rouges de Lobo trahissent son ascendance czarnienne.

Son odorat exceptionnel lui permet de remonter des pistes à travers un système solaire.

LOIS LANE

JOURNALISTE VEDETTE

Son fidèle enregistreur l'aide à se souvenir des détails pour ses articles.

Lois Lane est la journaliste vedette du *Daily Planet*. Elle est prête à tout pour avoir son article.

À l'image de son père, un général de l'armée, elle est très obstinée. Son entêtement à bien faire son travail l'entraîne souvent dans de dangereuses situations. Heureusement, Superman est toujours là pour la protéger.

INFORMATIONS

NOM Lois Joanne Lane

ACTIVITÉ Journaliste

TAILLE 1,65 m

POIDS 68 kg

BASE Métropolis

ALLIÉS Superman

ENNEMIS Lex Luthor

La carte de presse de Lois lui permet d'approcher des gens importants.



POUVOIRS

• Lois est une journaliste d'investigation accomplie avec une passion pour la vérité. Elle sent quand un article est important, et lutte pour présenter les faits aussi clairement que possible, même si ses convictions bien arrêtées transparaissent de temps à autre. Tireuse d'élite, elle est bien entraînée au corps à corps.

UN GRAND JOURNAL DE MÉTROPOLIS

Lois Lane est une journaliste récompensée par le prix Pulitzer. Elle se croit le meilleur élément du *Daily Planet*, jusqu'à l'arrivée de Clark Kent. Au début, les talents d'investigateur de Clark ne l'impressionnent guère, mais à la lecture de ses articles, elle comprend qu'un peu de saine compétition n'est pas une mauvaise chose.

MAD HATTER

LE CHAPELIER FOU

L'AMI IMAGINAIRE

Le Chapelier Fou est l'un des plus dangereux criminels de Gotham City. Lui et son Wonderland Gang tourmentent souvent Batman avec leurs crimes inspirés des contes de fées. Mais il n'y a jamais de fin heureuse pour le Chapelier. Il finit toujours à l'asile d'Arkham, l'hôpital de Gotham réservé aux criminels déments.

INFORMATIONS

NOM Jervis Tetch

ACTIVITÉ Vilain

TAILLE 1,40 m

POIDS 79 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Secret Six,

Docteur Psycho

ENNEMIS Batman, Robin

Son apparence effrayante terrorise autant ses amis que ses ennemis.

Le Chapelier Fou se sent perdu sans son haut-de-forme favori.



TRAHI PAR LES SIX

Les Secret Six, un groupe de criminels, recrute le Chapelier Fou pour sa capacité à manipuler les esprits. Cependant, Ragdoll, son équipier, le trahit en le poussant du haut d'un toit. Le Chapelier jure de se venger des Six, mais sa revanche ne semble toujours pas d'actualité.

POUVOIRS • Le Chapelier Fou est un maître de l'hypnose qui use de ses talents pour envahir l'esprit des gens. Pour contrôler ses victimes, il utilise des drogues et de l'électronique, le tout dissimulé dans des chapeaux spéciaux. À cause de sa petite taille, le Chapelier Fou n'est pas un très bon combattant, et il préfère laisser ses séides se battre pour lui.

MAN-BAT

LE CAUCHEMAR NOCTURNE



Ses ailes de chauve-souris lui confèrent le pouvoir de voler.

En essayant de guérir sa surdité, le professeur Kirk Langstrom invente un sérum spécial, inspiré par le sonar des chauves-souris. Mais le breuvage le transforme en une chauve-souris humanoïde monstrueuse qui terrorise le ciel de Gotham City. Au début, Langstrom parvient à contrôler ses pouvoirs, mais à présent, il est totalement dépendant du sérum !

INFORMATIONS

NOM Professeur Kirk Langstrom

ACTIVITÉ Biologiste

TAILLE 2,20 m

POIDS 158 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS La Ligue des Assassins,

Talia al Ghul

ENNEMIS Batman

Man-Bat est doté de griffes et de crocs acérés.

POUVOIRS • Quand Langstrom boit le sérum, il se transforme en une gigantesque chauve-souris humanoïde dotée d'une force et d'une endurance surhumaines. Il a toutes les capacités du mammifère volant, dont le vol, le sonar, et une vision nocturne améliorée, mais il peut aussi se montrer très instable. Quand il se métamorphose, il perd souvent la mémoire.



KIRK LANGSTROM

Kirk Langstrom est un scientifique respecté qui travaille depuis des années pour guérir sa malédiction. D'autres vilains, comme Talia al Ghul, envient les capacités du chercheur et ont déjà essayé d'utiliser la formule pour leurs propres plans maléfiques.

MANHUNTER

PROTECTRICE DE LA JUSTICE

Le procureur Kate Spencer déteste voir des criminels échapper à leur punition. Ainsi, quand elle découvre une cachette d'armes secrètes, elle les utilise à bon escient et devient l'héroïque Manhunter ! Procureur le jour, elle aide à emprisonner les truands. La nuit, elle rejoint l'équipe des Oiseaux de Proie pour défendre la justice autrement.

INFORMATIONS

NOM Katherine « Kate » Spencer

ACTIVITÉ Procureur général,
héroïne

TAILLE 1,70 m

POIDS 72 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Les Birds of Prey,
Cameron Chase

ENNEMIS Copperhead, Phobia



Elle porte des gantelets avec des griffes aux poignets.

Manhunter utilise un puissant bâton qui envoie des décharges d'énergie.



AU NOM DE LA LOI

En tant que procureur, Kate se sent lésée par le système judiciaire quand elle voit nombre de puissants criminels relâchés par erreur. À présent procureur général, elle travaille à Gotham City aux côtés du commissaire Gordon. Ensemble, ils luttent pour faire condamner les truands.

POUVOIRS • À l'origine, le costume rouge de Manhunter appartient à une force de police galactique appelée « les Darkstars ». Il est conçu dans une matière protectrice. Kate est une athlète et une combattante douée, et elle continue à repousser ses limites en s'entraînant. Manhunter est aussi d'une incroyable intelligence et une chasseuse de criminels acharnée.

MARTIAN MANHUNTER

LE SEUL SURVIVANT

Sa vision martienne lui permet de projeter des rayons laser par les yeux.

Le Martian Manhunter perd sa famille quand une terrible épidémie ravage Mars, sa planète natale. Alors qu'il porte toujours le deuil, un accident le transporte sur la Terre. Incapable de rentrer chez lui, Manhunter fait de son mieux pour se mêler aux humains. Il intègre même la Ligue de Justice. Ses compagnons le considèrent comme un bon ami et un équipier plein de sagesse.

INFORMATIONS

NOM J'onn J'onzz,

ou John Jones

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,97 m

POIDS 150 kg

BASE La Terre, Mars

ALLIÉS La Ligue de Justice

ENNEMIS D'Kay, Maléfic

Ce métamorphe est capable d'assumer n'importe quelle forme.

POUVOIRS • Le Martian Manhunter dispose d'un grand nombre de pouvoirs, dont une force et une vitesse surhumaines, et l'invisibilité. On pense qu'il est aussi fort que Superman, voire plus. Ses pouvoirs télépathiques sont très développés et il les utilise souvent pour relier les esprits de ses compagnons de la Ligue.



FENUS ATTAQUE

La vision de Mars consumé par les flammes hante le Martian Manhunter, et le feu le terrorise. Lors d'une tentative pour se guérir de cette faiblesse, son esprit se fragmente, libérant Fenus, un alter ego maléfique. Fenus finit par être détruit, et Manhunter s'affranchit de sa phobie.

METAL MEN MÉTAL MEN

DES ANDROÏDES STUPÉFIANTS

Les Metal Men forment une équipe de robots créés par le professeur Will Magnus. Chacun se compose d'un métal différent et dispose d'une personnalité en accord avec l'élément qu'il représente. Ils peuvent prendre n'importe quelle forme. Les Metal Men se disputent parfois, mais ils restent les meilleurs amis du monde.

PARMI LES MEMBRES

1. **MERCURE** À température ambiante, le corps de Mercure est liquide, ce qui le rend plutôt imprévisible.
2. **ÉTAIN** Étain manque d'assurance, mais ses compagnons peuvent toujours compter sur lui lors d'un combat.
3. **PLATINE** Amoureuse du professeur Magnus, Platine se considère comme la séductrice de l'équipe.
4. **FER** Fer est superfort et est le membre le plus endurant du groupe.
5. **LE PROFESSEUR WILL MAGNUS** Il est l'inventeur du responsomètre qui a donné vie aux Metal Men.
6. **OR** Or est le chef charismatique de l'équipe. Il peut étirer son corps pour prendre n'importe quelle forme.
7. **PLOMB** Plomb n'est peut-être pas le plus intelligent des Metal Men, mais il compense cela par son cœur en or.
8. **CUIVRE** Le plus récent ajout au groupe, Cuivre s'intègre parfaitement avec sa personnalité sarcastique.

ALLIAGE

À une occasion, l'infâme Maxwell Lord, un homme d'affaires, manipule les Metal Men et les envoie détruire la Ligue de Justice. Pendant la bataille, ils fusionnent et se transforment en une gigantesque créature appelée « Alliage ». Mais les héros de la Ligue triomphent et les libèrent du contrôle mental de Lord.





METALLO MÉTALLO

UN ADVERSAIRE BLINDÉ

John Corben est un membre respecté de l'armée des États-Unis, jusqu'au jour où Lex Luthor le réquisitionne pour un projet top secret visant à éliminer Superman. Quand Corben est blessé durant l'opération, Luthor remplace son cœur avec de la kryptonite mortelle. Il devient un criminel obsédé par sa vengeance contre l'Homme d'Acier. Ainsi naît Métallo.

INFORMATIONS

NOM John Corben

ACTIVITÉ Criminel

TAILLE 1,85 m

POIDS 155 kg

BASE Métropolis

ALLIÉS Lex Luthor

ENNEMIS Superman

Privé de son cœur en kryptonite, Métallo meurt.

L'armure profilée de Métallo le protège des attaques.

POUVOIRS

• À l'origine, Métallo porte une énorme armure qui lui confère une force surhumaine. Il n'en a plus besoin à présent. Avec son cœur de kryptonite, Corben est une menace mortelle pour Superman qu'il peut détruire en quelques minutes. Grâce à son entraînement militaire, Métallo est un habile tacticien qui adore l'excitation de la bataille.



MEURTRES À LA KRYPTONITE

Lex Luthor installe différents morceaux de kryptonite à l'intérieur de Métallo. Chacun possède un effet particulier. La kryptonite rouge modifie les pouvoirs de Superman alors que la dorée les supprime. Ensemble, Luthor et Métallo forment l'Escadron de Vengeance Anti-Superman qui comprend aussi Bizarro et le Parasite.

METAMORPHO

MÉTAMORPHO

L'HOMME ÉLÉMENT

Rex Mason est un archéologue toujours en quête d'aventures. Quand il découvre une météorite mystique appelée « l'Orbe de Ra », elle le transforme en Métamorpho le super-héros. À présent membre de la superéquipe des Outsiders, il combat le mal. Sa nature optimiste le rend très populaire auprès de ses coéquipiers.

INFORMATIONS

NOM Rex Mason
ACTIVITÉ Aventurier, héros
TAILLE 1,83 m
POIDS 100 kg
BASE Mobile
ALLIÉS Les Outsiders,
la Ligue de Justice
ENNEMIS Simon Stagg

Métamorpho peut transformer son corps en arme pour se défendre.

Son corps minéral est multicolore.

POUVOIRS • Métamorpho peut se transformer en l'élément de son choix. Il peut devenir aussi dur que du diamant, briller avec l'éclat du phosphore, ou se changer en nuage. Il peut se métamorphoser en n'importe quelle formule chimique imaginable. Mason est aussi un métamorphe versatile et un imitateur accompli.

LA FAMILLE STAGG

Le milliardaire Simon Stagg engage Rex Mason pour trouver l'Orbe de Ra. Le magnat veut garder la météorite pour lui et devient furieux quand Mason hérite du pouvoir de la pierre. Plus tard, Sapphire, la fille de Stagg, tombe amoureuse de Mason, contre la volonté de son père.

METRON

VOYAGEUR INTERGALACTIQUE

Le fauteuil Moebius de Metron lui permet de voyager à travers le temps, l'espace et les univers parallèles.

Metron fait partie des Nouveaux Dieux. Il parcourt l'Univers dans son fauteuil Moebius et observe l'évolution de l'humanité.

Il préfère contempler les événements plutôt que d'y participer au risque de les influencer. Les intentions de Metron sont bienveillantes, même s'il lui arrive de pousser des héros à la confrontation juste pour le plaisir.

INFORMATIONS

NOM Aucun

ACTIVITÉ Explorateur

TAILLE 1,82 m

POIDS 95 kg

BASE New Genesis

ALLIÉS Les Nouveaux Dieux

ENNEMIS Darkseid

Le mystérieux élément X alimente le fauteuil Moebius.

POUVOIRS • Metron est un scientifique de génie qui préfère étudier les humains plutôt que de les affronter. Parfois froid et calculateur, il évite le combat. Même si les Nouveaux Dieux respectent Metron et son intelligence, ils se demandent souvent ce qu'il mijote.



LE MUR DE LA SOURCE

Metron est l'un des rares à connaître l'emplacement du Mur de la Source, aux confins de l'Univers. La Source, le secret de la vie, se trouve au-delà de cette barrière. Ils sont nombreux à essayer de percer ce grand mystère, mais ils finissent toujours prisonniers du Mur. Ils servent d'avertissement pour les futurs curieux.

MIRROR MASTER

LE MAÎTRE DES MIROIRS

LE REFLET DU MAL

Louant ses services au plus offrant, Evan McCulloch mène une vie de criminel sous le nom de « Maître des Miroirs ». Si la somme est correcte, McCulloch accepte n'importe quel coup. Il préfère opérer seul, mais il fait aussi partie des Lascars, les ennemis de Flash. Il sème le chaos aux côtés de Bitume et de Trickster.

INFORMATIONS

NOM Evan McCulloch

ACTIVITÉ Vilain

TAILLE 1,77 m

POIDS 86 kg

BASE Keystone City

ALLIÉS Les Lascars

ENNEMIS Flash, Animal Man



LES LASCARS

Le Maître des Miroirs sait que l'union fait la force. De fait, il rejoint l'infâme équipe des Lascars. Ces derniers obéissent à un code très strict pour éviter les débordements de leurs membres. Même si beaucoup essaient d'intégrer le groupe, seule la crème de la crème est acceptée dans ce club maléfique.



Le Maître des Miroirs utilise deux pistolets miroirs qui tirent des lasers.

POUVOIRS • Le Maître des Miroirs peut se cacher dans n'importe quelle surface réfléchissante et utilise les miroirs pour commettre des crimes. Il dispose d'un arsenal d'armes miroitantes, dont certaines capables d'ouvrir des portails sur des dimensions parallèles où il peut transporter ses ennemis. Il aime le luxe et dépense souvent son butin dans des babioles coûteuses.

MISTER FREEZE

L'AMI GLACIAL

Quand une terrible maladie frappe la femme de Victor Fries, un scientifique, ce dernier rejoint GothCorp pour trouver un moyen de la sauver. Mais elle périt dans l'effroyable accident qui détruit le caisson cryogénique dans lequel elle repose. Pour se venger de GothCorp, Victor devient l'impitoyable Mister Freeze.

INFORMATIONS

NOM Victor Fries

ACTIVITÉ Criminel

TAILLE 1,80 m

POIDS 95 kg

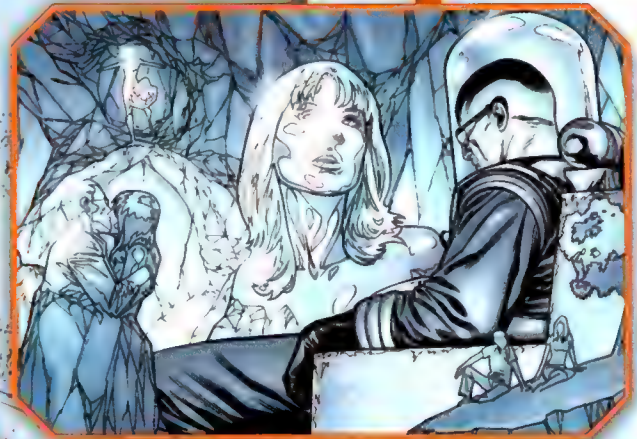
BASE Gotham City

ALLIÉS La Société Secrète
des Super-Vilains

ENNEMIS Batman

Privé de sa combinaison
cryogénique, Freeze
meurt.

Il possède
un puissant pistolet
glaçant.



POUVOIRS • Mister Freeze est un scientifique doué, avec un immense talent pour les inventions. La cryogénie le fascine depuis l'enfance, période où il aime congeler des animaux. Quand GothCorp, son employeur, découvre qu'il utilise l'argent de la compagnie pour guérir sa femme, Victor est gravement blessé, ce qui aboutit à son état présent.

UN VIDE GLACIAL

Avant sa transformation en Mister Freeze, Victor Fries est un scientifique brillant et heureux de vivre. Il est très amoureux de Nora, sa femme, et adore lui parler de son travail. Après la mort de Nora, Victor n'est plus qu'un homme brisé et triste.

MISTER MIRACLE

LE MAÎTRE INCONTESTÉ DE L'ÉVASION

Élevé dans les fosses infernales de la planète Apokolips, Mister Miracle finit par s'enfuir sur New Genesis où il rejoint les bienveillants Nouveaux Dieux. Plus tard, lui et Big Barda, sa femme, s'installent sur la Terre où Miracle opère souvent avec la Ligue de Justice.

INFORMATIONS

NOM Scott Free

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,80 m

POIDS 92 kg

BASE New Genesis

ALLIÉS Big Barda, Orion

ENNEMIS Darkseid



Il peut se servir de sa cape comme d'un cocon pour se protéger des attaques.

Mister Miracle vole grâce à ses aérodisques.



DE GRANDES ÉVASIONS

Quand Scott Free arrive sur la Terre, il intègre un cirque. Il devient l'élève de Thaddéus Brown, un maître de l'évasion qui fait ses numéros sous le nom de scène de Mister Miracle. Scott reprendra le nom de son mentor et utilisera ses talents pour combattre le mal.

POUVOIRS • Mister Miracle est un as de l'évasion, et aucun piège ne peut le retenir. Il est aussi un excellent athlète doublé d'un redoutable combattant. Inventeur de génie, Scott invente une multitude d'armes complexes, dont son multicube qui tire des rayons lasers et des rafales soniques.



MISTER MXYZPTLK

LE GNOME DIABOLIQUE

Mister Mxyzptlk est un farceur venu de la 5^e dimension. Il adore tourmenter Superman avec ses blagues. Mxy est presque omnipotent, et sa magie a déjà rendu impuissant l'Homme d'Acier. La seule façon de vaincre le terrifiant lutin est de lui faire prononcer son nom à l'envers.

INFORMATIONS

NOM Intraduisible

ACTIVITÉ Criminel

TAILLE 1,10 m

POIDS 29 kg

BASE La 5^e dimension

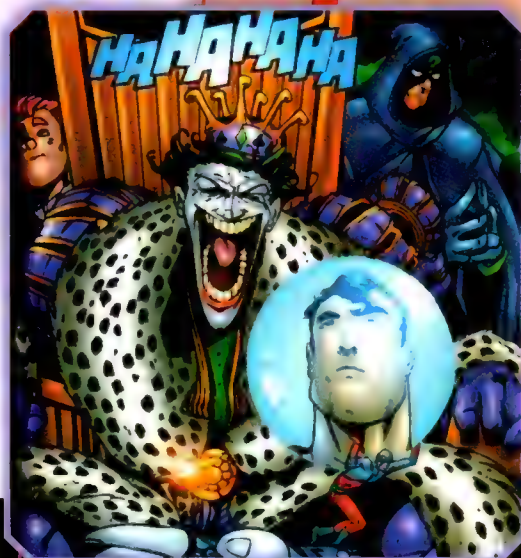
ALLIÉS Bat-Mite

ENNEMIS Superman

Mister Mxyzptlk peut changer d'apparence pour tromper Superman.

POUVOIRS

• Les pouvoirs de Mxyzptlk n'ont pas vraiment de limites. Ils incluent la métamorphose et le contrôle mental. Superman est à la merci du moindre caprice de Mxy qui, en général, veut juste semer le désordre. Mais Mxyzptlk a déjà fait preuve de cruauté.



L'EMPEREUR JOKER

À une occasion, le Joker abuse Mxyzptlk et le persuade de lui donner ses pouvoirs. Il efface le monde et le reconstruit à sa terrible image. Heureusement, Mxyzptlk parvient à sortir de sa transe et persuade Superman de sauver une nouvelle fois l'Univers.

MISTER TERRIFIC

L'HOMME LE PLUS INTELLIGENT DE LA PLANÈTE

Michael Holt excelle dans tous les domaines : le meilleur élève, le meilleur athlète olympique, et le meilleur mari. Quand sa femme meurt dans un étrange accident, il décide de devenir le meilleur héros possible. En tant que Mister Terrific, il consacre sa vie à défendre la justice et le principe d'égalité pour tous.

INFORMATIONS

NOM Michael Holt

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,85 m

POIDS 188 kg

BASE New York

ALLIÉS La Société de Justice,

Checkmate

ENNEMIS Roulette,

Amanda Waller

Les Sphères-T protègent Terrific de tous les moyens de détection électroniques.

Terrific contrôle ses Sphères-T grâce à son masque et à une oreillette.



LES SPHÈRES-T

Mister Terrific invente une machine appelée « Sphère-T » qui peut projeter des hologrammes, des rayons de lumière, et lui permet de communiquer à longue distance. Elle peut aussi rassembler des informations, et espionner les ennemis de Holt. Terrific a beaucoup de Sphères-T, et il les envoie souvent sur plusieurs missions en même temps.

POUVOIRS • Mister Terrific est un génie maîtrisant autant de sciences que de langues différentes. C'est un excellent athlète au sommet de la condition physique grâce à son entraînement olympique. Holt est aussi un très bon combattant excellant dans de nombreux arts martiaux.

Grâce à sa vision X, Mon-El peut voir à travers les objets.

MON-EL

LE HÉROS DAXAMITE

Originaire de la planète Daxam, Mon-El est un fier membre de la Légion des Super-Héros. Il est l'un des meilleurs amis de Superman. En fait, l'Homme d'Acier considère Mon-El comme un frère. À une occasion, le Daxamite voyage même dans le passé pour aider à défendre Métropolis contre des criminels profitant d'une absence de Superman.

INFORMATIONS

NOM Lar Gand
ACTIVITÉ Légionnaire
TAILLE 1,85 m
POIDS 100 kg
BASE La Terre du **XXXI^e** siècle
ALLIÉS Superman, la Légion des Super-Héros
ENNEMIS Général Zod, Brainiac

Depuis peu, Mon-El est le seul Green Lantern du **XXXI^e** siècle.



POUVOIRS

• Le soleil jaune de la Terre confère de nombreux pouvoirs à Mon-El. Parmi eux, on dénombre la superforce, la superouïe, l'invulnérabilité, le vol, la vision calorifique et le souffle réfrigérant. La chimie du corps de Mon-El ressemble beaucoup à celle de Superman, mais si la kryptonite affaiblit l'Homme d'Acier, le Daxamite, lui, ne supporte pas le plomb.

ENFERMÉ DANS LA ZONE

Quand Mon-El s'empoisonne avec du plomb, un élément qui affaiblit les Daxamites et peut même les tuer, un Superman encore jeune l'envoie dans la prison extradimensionnelle baptisée « Zone Fantôme ». Ainsi, il reste en vie en attendant que l'on trouve un remède. Mon-El souffre plusieurs siècles dans la sombre prison kryptonienne avant de retrouver la liberté.

MONGUL

LE MAÎTRE DE WARWORLD

Mongul est un seigneur de guerre impitoyable qui cherche à conquérir l'Univers une planète après l'autre. Sa dernière idée est de prendre la tête de l'infâme Sinestro Corps. Il fait bien comprendre à Sinestro, l'ancien chef, que personne ne peut se placer entre lui et la domination absolue.

INFORMATIONS

NOM Mongul

ACTIVITÉ Seigneur de guerre

TAILLE 2,32 m

POIDS 657 kg

BASE Warworld

ALLIÉS Superman Cyborg,
Imperiex

ENNEMIS Superman,
Green Lantern

Avec sa taille et sa carrure immenses, Mongul constitue une menace pour tous ses adversaires.

Son imposant harnais lui permet d'envoyer des décharges d'énergie mortelles de son torse.



DÉFIER LE SINESTRO CORPS

Mongul terrasse un membre du Sinestro Corps et reçoit un anneau de puissance jaune en récompense. Découvrant là une chance de gagner plus de puissance, le tyran traque tous les membres du maléfique groupe et détruit ceux qui refusent de le servir.

POUVOIRS • Mongul est doué d'une force surhumaine et son corps quasi rocheux est invulnérable. De plus, ses membres se régénèrent très rapidement. Équipé de son anneau de puissance, il crée des objets d'énergie jaune solide par la seule force de son esprit. Mongul est assoiffé de pouvoir et il adore utiliser la force brute contre ses adversaires.

MONITOR

GARDIEN COSMIQUE

Le Monitor peut créer des objets par sa seule pensée.

Le Monitor observe notre univers de loin et s'intéresse aux héros terriens. À la différence de l'Anti-Monitor, son équivalent maléfique, le Monitor désire juste enregistrer l'histoire de notre monde, non y participer. Cependant, sa curiosité pour les affaires humaines reste très vive.

INFORMATIONS

NOM Aucun
ACTIVITÉ Protecteur du Multivers
TAILLE Variable
POIDS Variable
BASE Le Multivers
ALLIÉS Harbinger
ENNEMIS Anti-Monitor

Son armure est le produit de la technologie futuriste d'un autre monde.

POUVOIRS • Le Monitor est d'une intelligence inconcevable et emploie une technologie avancée pour tirer des informations provenant des nombreux univers qu'il surveille. Dans sa base, il travaille avec Harbinger, son assistante. Il l'envoie souvent dans d'autres mondes pour recueillir des informations pour qu'ils se préparent pour l'arrivée de l'Anti-Monitor.



PLUSIEURS MONITORS

Quand l'ignoble Alexander Luthor crée cinquante-deux nouveaux univers alternatifs, chacun possède son propre Monitor qui en mesure l'évolution. La principale mission d'un Monitor est d'empêcher un univers d'interagir avec un autre, prévenant ainsi un nouveau cataclysme.

MONSIEUR MALLAH

LES GRANDS ESPRITS SE RENCONTRENT

Gorille ordinaire, Monsieur Mallah voit sa vie bouleversée quand un savant fou le soumet à une expérience qui lui donne une intelligence humaine. Après la mort du scientifique, le cerveau de ce dernier est placé dans un appareil spécial qui lui permet de communiquer avec Mallah. Ensemble, Mallah et le diabolique Cerveau fondent la Confrérie du Mal.

INFORMATIONS

NOM Aucun

ACTIVITÉ Vilain

TAILLE 1,88 m

POIDS 172 kg

BASE Mobile

ALLIÉS La Confrérie du Mal

ENNEMIS Teen Titans,

Doom Patrol

Cerveau reste dans un dispositif protecteur qui le nourrit avec des substances chimiques.

Mallah dispose de nombreuses armes, dont un énorme pistolet.

POUVOIRS • Grâce à son corps de gorille, Monsieur Mallah est doué d'une force et d'une agilité supérieures. Il possède une intelligence humaine et parle plusieurs langues, dont l'anglais et le français. Mallah obéit aveuglément au Cerveau, et exécute le moindre de ses ordres. Il leur reste encore à conquérir le monde.

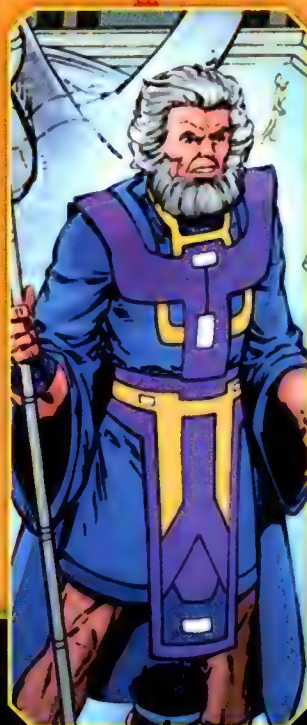
LA GUERRE DES SINGES

La tension est palpable quand les vilains de la Terre se retrouvent dans une nouvelle prison sur le mystérieux monde de Cygnus 4019. Monsieur Mallah approche Gorilla Grodd dans l'espoir de forger une alliance pour rentrer chez eux, mais au lieu de ça, Grodd l'attaque.

THE NEW GODS

LES NOUVEAUX DIEUX
LES HÉROS DE NEW GENESIS

Des siècles auparavant, une force mystérieuse baptisée Godwave («Vague Divine») sépare l'Univers en deux, divisant la patrie des Anciens Dieux en deux nouvelles planètes. Apokolips devient le bastion du tyran Darkseid et de ses sbires infâmes, et New Genesis abrite les Nouveaux Dieux. Certains de ces Nouveaux Dieux sont bienveillants. Au cours des années, ils aident même les héros terriens lors de nombreuses batailles.



PARMI LES NOUVEAUX DIEUX

Kalibak, Docteur Bedlam, Big Barda, Scrifin, Mantis, Takion, Black Racer, Kanto, Orion, Infinity Man, Beautiful Dreamer, Big Bear, Himmon, Granny Goodness, Mister Miracle, Vermin Vunderbar, Desaad

LE HAUT-PÈRE

L'immortel Highfather est le chef des Nouveaux Dieux et le maître de New Genesis. Il porte un bâton de pouvoir et communique directement avec la Source, une énergie mystique renfermant le secret de la vie. Darkseid hait Highfather, et désire également accéder à la Source.

NIGHTWING

LE PRINCE DE LA NUIT

C'est sous le nom de Robin, l'enfant prodige, que Dick Grayson commence sa carrière de justicier. Plus tard, acrobate et combattant aguerri, Dick quitte la protection de Batman et devient un nouveau héros baptisé « Nightwing ». Il est réputé pour son courage et fait figure de mentor respecté chez les Teen Titans.

INFORMATIONS

NOM Richard « Dick » Grayson

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,75 m

POIDS 87 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Batman, Robin

ENNEMIS Double-Face,
Blockbuster



Ses gantelets et ses bottes contiennent des ampoules fumigènes, des fusées éclairantes et d'autres gadgets.

Nightwing utilise des bâtons de combat pour se défendre.

UNE AMITIÉ INDESTRUCTIBLE

Plus jeune, Dick Grayson tombe amoureux de Barbara Gordon, la première Batgirl appelée à devenir Oracle plus tard. En grandissant, les tragédies et les victoires renforcent leurs liens. Ils deviennent les meilleurs amis du monde.

POUVOIRS • Nightwing doit sa superbe agilité à son entraînement de trapéziste et d'acrobate pendant son enfance. C'est un combattant exceptionnel, initié à de nombreux arts martiaux par Batman et les Teen Titans. Nightwing est un excellent détective, obsédé par la quête de l'aventure au nom de la justice.

OBSIDIAN

LE SOMBRE PROTECTEUR

Obsidian peut obliger télépathiquement les gens à voir le côté obscur de leur âme.

Enfant, Todd Rice découvre qu'il peut communiquer avec les ombres. Pour contrôler les sombres énergies qui s'accumulent en lui, il devient le puissant héros Obsidian. À présent, avec Jade, sa sœur jumelle, il protège le Cœur d'Étoile, une mystérieuse source de pouvoirs mystiques.

INFORMATIONS

NOM Todd Rice

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,77 m

POIDS 97 kg

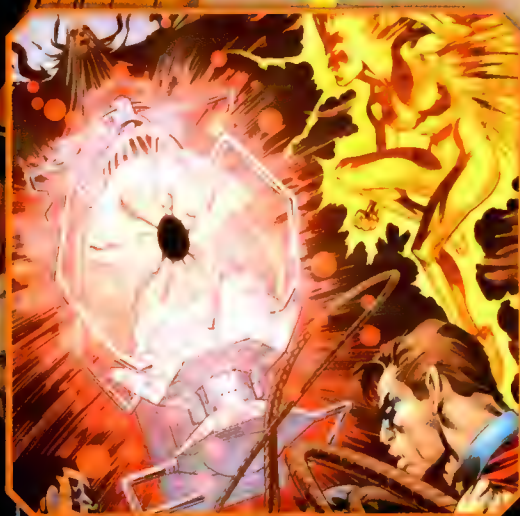
BASE Mobile

ALLIÉS La Société de Justice, Jade

ENNEMIS Ian Karkull, Éclipse

Obsidian s'entoure des nuées noires du Royaume des Ombres.

POUVOIRS • Rice peut manipuler la puissance des ombres et transporter les gens dans un endroit appelé « le Royaume des Ombres ». Là-bas, leurs peurs prennent vie. Grâce au pouvoir du Cœur d'Étoile, il est doué d'une force surhumaine et peut voler. Étant jumeaux, Obsidian et Jade partagent un faible lien télépathique.



L'ŒUF NOIR

À une occasion, un groupe de vilains enferme Obsidian dans un œuf noir à l'incommensurable puissance. Les criminels entendent utiliser l'œuf pour alimenter la Machine des Ténèbres censée priver de leurs pouvoirs tous les super-héros de la Terre. Heureusement, Obsidian se libère et sauve le monde.

OCEAN MASTER

LE DIABLE DES PROFONDEURS

Ocean Master est un magicien aquatique, et le demi-frère maléfique d'Aquaman. Banni du royaume d'Atlantis, sa jalousie pour Orin le consume. Pour gagner plus de pouvoir, Ocean Master vend son âme au démon Neron. À l'heure actuelle, il manigance encore la déchéance de son frère.

INFORMATIONS

NOM Orm Marius

ACTIVITÉ Vilain

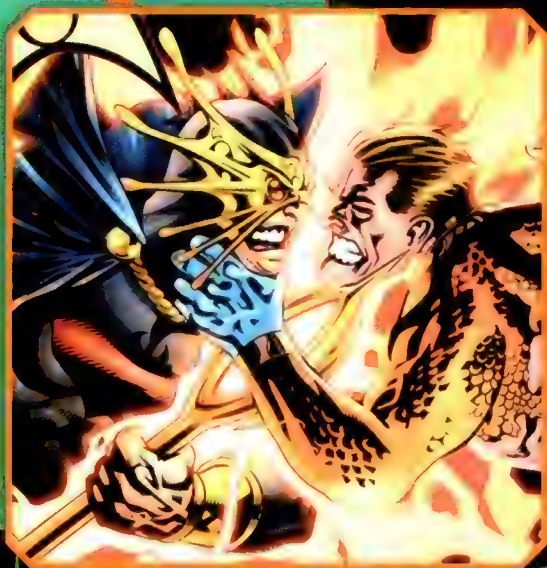
TAILLE 1,77 m

POIDS 100 kg

BASE Atlantis

ALLIÉS Black Manta

ENNEMIS Aquaman



HAINE FRATERNELLE

Ocean Master se considère comme le véritable roi d'Atlantis et ne recule devant rien pour ruiner la vie d'Aquaman. Il utilise même ses pouvoirs magiques pour changer la réalité et se couronner roi tout seul. Mais Aquaman, son ennemi juré et souverain légitime d'Atlantis, entrave ses plans.

POUVOIRS • Ocean Master respire sous l'eau et peut nager à très grande vitesse. Il résiste également à la pression des profondeurs marines. Il est un puissant magicien et son trident possède de nombreux pouvoirs mystiques, dont la projection d'illusions et d'éclairs énergétiques.

Grâce à son casque, Ocean Master respire sous l'eau.

Le masque d'Ocean Master cache un visage scarifié.

Le séparer de son puissant trident lui cause d'intenses douleurs.

OMAC

LE VIRUS DE LA GUERRE

Le symbole figurant sur le torse des OMAC désigne l'Oeil, le satellite omniprésent.

Quand Batman crée un satellite espion pour surveiller les héros et les vilains, il ne l'imagine pas aux mains de Maxwell Lord, l'infâme homme d'affaires ! Max utilise ce satellite, baptisé « l'Oeil », pour infecter des millions d'humains avec un virus cybernétique. Il transforme chaque victime en un cuirassé robotisé, un OMAC.

INFORMATIONS

NOM Inapplicable

ACTIVITÉ Virus cybernétique

TAILLE Variable

POIDS Variable

BASE Mobile

ALLIÉS Maxwell Lord

ENNEMIS Superman

L'OMAC peut devenir énorme.



POUVOIRS

• Une fois que le virus OMAC infecte son hôte, il est presque indestructible. Chaque OMAC est doué d'une force et d'une vitesse incroyables, ainsi que de la capacité de voler. Un OMAC peut aussi attaquer ses adversaires avec des rafales d'énergie. En groupe, ils forment rapidement une menace quasi invincible.

L'ARMÉE OMAC

Dans l'éventualité de sa mort, Maxwell Lord s'arrange pour que plus d'un million d'unités OMAC passent à l'action. Pendant que les OMAC attaquent les héros de la Terre, Batman dirige un petit groupe pour détruire l'Oeil qui coordonne l'armée virale.

ORACLE

L'INFORMATION EN TEMPS RÉEL

Barbara Gordon est la fille du commissaire Gordon. Une blessure la laisse paralysée et met fin à sa carrière de Batgirl, la protectrice du ciel de Gotham City. À présent, en tant qu'Oracle, l'information est son arme. Avec son immense réseau informatique, Oracle est reliée à tous les héros de la planète et est toujours prête à aider.

INFORMATIONS

NOM Barbara Gordon

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,77 m

POIDS 74 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS

Les Oiseaux de Proie, Batman, Robin

ENNEMIS Joker, Spy Smasher



BATGIRL

Quand Batman et Robin apparaissent à Gotham City, la jeune Barbara rêve de combattre le crime à leurs côtés. L'adolescente surdouée termine le lycée en avance et devient Batgirl. Pendant sa carrière d'héroïne à cape, elle affronte plusieurs des pires ennemis du Chevalier Noir.



Très intelligente, Oracle a une mémoire infailible.

Son fauteuil roulant dissimule diverses armes.

POUVOIRS • La communauté des super-héros considère Oracle, douée d'une mémoire photographique, comme la source d'information ultime. Informaticienne exceptionnelle et pirate de talent, elle possède des fichiers sur tous les héros et tous les vilains existant. Oracle est aussi une combattante douée et maîtrise plusieurs types d'armes.

L'astroharnais d'Orion le protège des rigueurs du voyage dans l'espace.

ORION

LE CHASSEUR

Orion est un fier combattant de la planète New Genesis. S'il choisit la voie du héros, il doit lutter constamment contre son caractère impulsif, héritage de l'infâme Darkseid, son père. Orion s'associe parfois à la Ligue de Justice où sa nature guerrière est toujours bien utilisée.

INFORMATIONS

NOM Orion
ACTIVITÉ Guerrier, héros
TAILLE 1,82 m
POIDS 98 kg
BASE New Genesis
ALLIÉS Mister Miracle, Lightray
ENNEMIS Darkseid, Kalibak

L'astroharnais tire des éclairs de force et permet à Orion de voyager entre les dimensions.

POUVOIRS • Immortel, Orion est doué d'une force, d'une vitesse et d'une constitution extraordinaires. Il possède aussi un pouvoir de régénération qui lui permet de soigner très vite ses blessures. Guerrier féroce et parfois brutal, il sait parfaitement remonter la piste de ses ennemis pour les ramener à la justice.

LA BOÎTE-MÈRE

Orion possède un appareil appelé « Boîte-Mère ». C'est un ordinateur vivant de New Genesis dont les propriétés incluent la téléportation, la manipulation de l'énergie, et le pouvoir de guérison. Celle d'Orion exerce la difficile tâche de juguler la rage incontrôlable du guerrier.

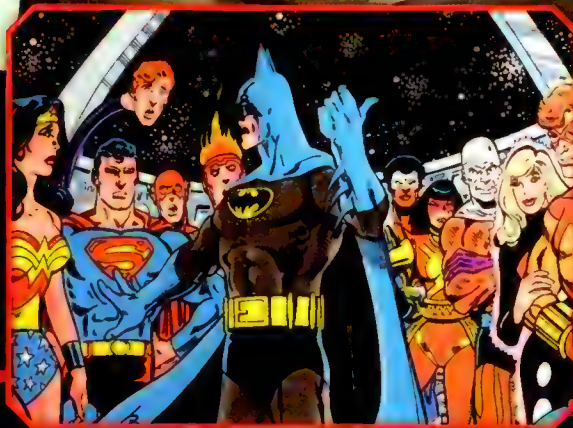
THE OUTSIDERS

EN MARGE DE LA LOI

Rassemblés par Batman pour s'occuper des tâches jugées trop difficiles pour les autres héros, les Outsiders ne reculent devant aucune mission pour protéger ceux qui sont en détresse. Depuis peu, un conflit divise l'équipe, Géo-Force et Black Lightning se disputant la place du chef.

PARMI LES MEMBRES

1. **KATANA** Avec Soultaker, son épée mystique, Tatsu Yamashiro protège les innocents.
2. **GÉO-FORCE** Le prince Brion de Markovie est le chef des Outsiders. Il contrôle la Terre.
3. **MÉTAMORPHO** Quand l'antique Orbe de Ra modifie le corps d'Alex Mason, ce dernier découvre qu'il peut se transformer en n'importe quel élément.
4. **CREEPER** Jack Ryder est un journaliste à sensation qui se transforme en l'effrayant Creeper.
5. **OWLMAN** Sous le nom d'Owlman, l'inspecteur Roy Raymond Jr utilise ses grands talents de détective pour résoudre certains mystères.
6. **BLACK LIGHTNING** Le professeur Jefferson Pierce use de son pouvoir électrique à haute tension pour combattre l'injustice.



BATMAN DÉMISSIONNE

Quand la Ligue de Justice refuse d'aider Batman dans une entreprise de charité, il démissionne et forme les Outsiders. Il peut compter sur cette équipe pour rendre la justice quoi qu'il en coûte.

PARALLAX

LE POUVOIR DE LA PEUR

Parallax est une créature d'énergie mystique qui tire son pouvoir de la peur. Les Gardiens de l'Univers le retiennent prisonnier pendant des siècles. Ils craignent que la créature ne corrompe leur Green Lantern Corps. Enfin libre, Parallax utilise sa terrifiante énergie pour renforcer l'infâme Sinestro Corps, organisation rivale des Lanterns.

Dans le spectre émotionnel, le jaune est la couleur de la peur.

Parallax commence sa vie comme un petit insecte sur la Terre de la préhistoire.

POUVOIRS • Parallax est l'incarnation de la peur. Il cherche des hôtes à corrompre. Il intervient quand il sent qu'une cible éprouve de l'angoisse ou qu'elle doute de ses capacités. Il entre dans son corps et prend les commandes. Immortel, Parallax dispose d'un pouvoir sans limite, qui comprend le contrôle mental et la manipulation d'énergie.

INFORMATIONS

NOM Parallax

ACTIVITÉ Incarnation de la peur

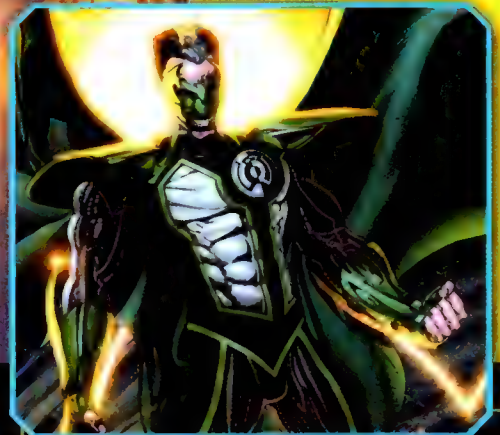
TAILLE Indéterminée

POIDS Indéterminé

BASE Mobile

ALLIÉS Sinestro

ENNEMIS Green Lantern Corps, les Gardiens de l'Univers



POSSÉDÉ

Au cours des années, de nombreuses personnes tombent sous l'emprise de Parallax. Mais ce qu'il désire le plus, c'est le pouvoir qu'il a quand il possède un Green Lantern. Sous son influence, Hal Jordan et Guy Gardner doivent lutter pour contrôler leurs actes.

THE PARASITE

LE VAMPIRE D'ÉNERGIE

Concierger continuellement rabaissé, Rudy Jones veut sortir de sa condition. Lex Luthor promet de lui donner une chance. Mais la gourmandise de Rudy provoque sa perte quand il mange un beignet couvert de déchets toxiques. Tout à coup, Jones devient le Parasite, un monstre absorbateur de pouvoirs qui terrorise Métropolis.

INFORMATIONS

NOM Rudy Jones

ACTIVITÉ Vilain

TAILLE 1,88 m

POIDS 120 kg

BASE Métropolis

ALLIÉS Lex Luthor

ENNEMIS Superman

Avec ses dents acérées, le Parasite aspire la vie de ses proies.

Contaminé par le beignet toxique, son corps devient rose.

POUVOIRS • Le Parasite absorbe les pouvoirs et la personnalité de ceux qu'il touche. Il peut aussi changer d'apparence. Il remplace même Lois Lane pendant un temps. S'il draine toute l'énergie vitale d'une proie, elle est détruite. Il convoite la puissance de Superman, mais a souvent du mal à la contrôler.

ASSOIFFÉ DE POUVOIR

Lex Luthor promet une éducation à Rudy Jones, mais aussi une chance de réussir sa vie. C'est un mensonge, et de toute manière, Rudy s'intéresse plus à l'argent. Mais ce goût pour l'argent fait vite place au goût du pouvoir.

THE PENGUIN

LE PENGUIN

L'OISEAU DE MAUVAIS AUGURE

La petite taille du Pingouin contribue à son aspect d'oiseau.

Enfant, les traits aviens d'Oswald Cobblepot provoquent les moqueries. Il grandit en colère et plein de ressentiment contre le monde entier. Aujourd'hui, c'est le Pingouin, l'un des plus puissants parrains de la pègre de Gotham City. Du haut de son immense empire du crime, il se moque de ceux qui lui ont fait du tort.

INFORMATIONS

NOM Oswald Chesterfield Cobblepot

ACTIVITÉ Criminel

TAILLE 1,55 m

POIDS 88 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Le Joker, Black Mask

ENNEMIS Batman, Robin

Soucieux de maintenir une apparence soignée en toute occasion, il s'habille avec classe.

DES OISEAUX TROMPÉS

À une occasion, le Pingouin pousse les Oiseaux de Proie à le sauver d'une tentative d'assassinat. Plus tard, les héroïnes découvrent que le criminel était à la recherche d'informations ultrasecrètes au sujet de la communauté des super-héros.

POUVOIRS

• Le Pingouin n'a aucun pouvoir. Il ne se bat pas très bien, mais il est passé maître dans l'art de pousser ses ennemis à s'entredéchirer. Le Pingouin utilise plusieurs parapluies qui tirent des balles et projettent de l'acide, entre autres choses. Il prend aussi beaucoup de plaisir à élaborer des crimes complexes sur le thème des oiseaux.



PHANTOM STRANGER

L'ESPRIT ERRANT

On ne sait pas grand-chose du mystérieux Phantom Stranger. Certains disent que c'est un ange déchu, condamné à errer sur terre pour aider les opprimés. La Ligue de Justice cherche régulièrement à le recruter, mais le Phantom Stranger préfère accomplir sa noble tâche à sa manière : seul.

INFORMATIONS

NOM Inconnu

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,85 m

POIDS 92 kg

BASE Mobile

ALLIÉS La Ligue de Justice,
Superboy

ENNEMIS Le Spectre, Éclipso



LA SOURIS MAGIQUE

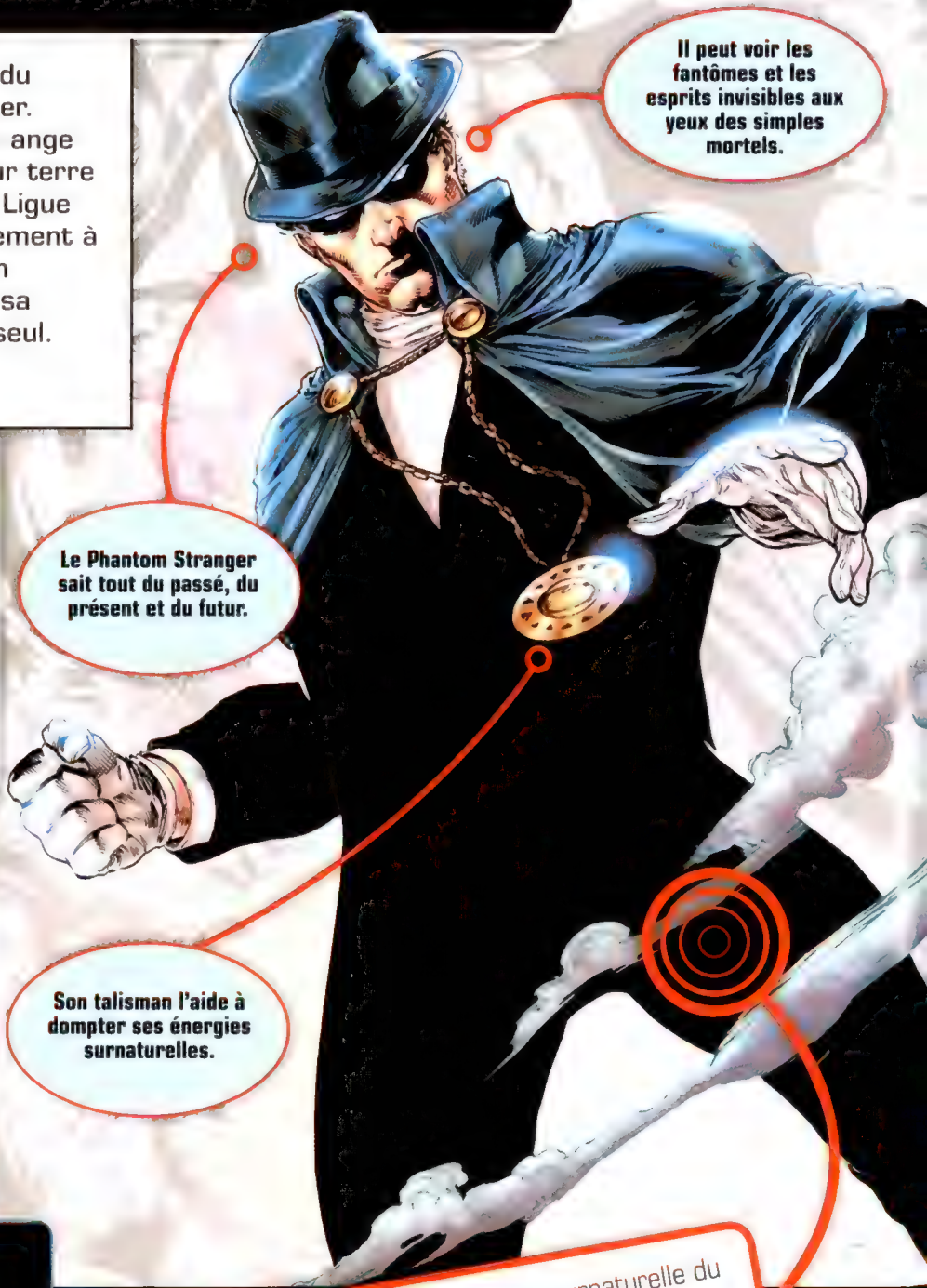
Quand le Spectre attaque la Terre, tous les êtres mystiques de la planète se rassemblent pour combattre ses forces maléfiques. Le Spectre craint tellement la puissance du Phantom Stranger, qu'il le transforme en souris et avertit les autres magiciens de ne pas intervenir.

POUVOIRS • La puissance surnaturelle du Phantom Stranger est immense, mais ses vrais pouvoirs restent inconnus et défient toute classification. Il lui arrive de guider certains héros dans leurs choix, et leurs dilemmes moraux. Il peut aussi se téléporter.

Il peut voir les fantômes et les esprits invisibles aux yeux des simples mortels.

Le Phantom Stranger sait tout du passé, du présent et du futur.

Son talisman l'aide à dompter ses énergies surnaturelles.



PIED PIPER

LE FLÛTISTE
LE MAÎTRE DES MÉLODIES

Hartley Rathaway naît sourd. Après plusieurs opérations chirurgicales, il guérit, et se découvre l'oreille musicale. Sa vie routinière l'ennuie et il transforme sa musique en arme. Il se baptise « le Flûtiste », maître du cambriolage et du crime en général. Plus tard, il fait amende honorable et se lie d'amitié avec Flash.

INFORMATIONS

NOM Hartley Rathaway
ACTIVITÉ Héros, vilain repent
TAILLE 1,75 m
POIDS 75 kg
BASE Central City
ALLIÉS Flash, Kid Flash
ENNEMIS Les Lascars

Le Flûtiste contrôle les esprits avec son instrument et les dangereuses mélodies qui s'en échappent.

Son diapason paralyse quiconque se trouve dans la zone d'effet.

POUVOIRS • Le Flûtiste est un génie scientifique, avec un don pour mélanger technologie et son. Il utilise ses talents de musicien pour perfectionner ses inventions soniques. Ses instruments peuvent produire des ondes sonores capables d'hypnotiser et de contrôler les gens. Depuis sa rédemption, le Flûtiste préfère la compassion à la violence.

RIVALITÉ

Le Maître des Miroirs, un ancien équipier chez les Lascars, fait accuser le Flûtiste du meurtre de ses parents. Envoyé en prison, Hartley s'évade et parvient à convaincre Flash de son innocence. Peu après, il est blanchi des accusations et on apprend que le Maître des Miroirs est le véritable meurtrier.



PLASTIC MAN

JUSTICIER À LA GOMME

Eel O'Brian est un petit malfrat. Quand des acides expérimentaux altèrent son corps et son esprit, il décide de changer de vie et d'abandonner le crime pour toujours. Il devient Plastic Man, aussi drôle qu'héroïque. À présent, c'est un justicier aguerri et un membre important de la Ligue de Justice.

INFORMATIONS

NOM Eel O'Brian

ACTIVITÉ Héros

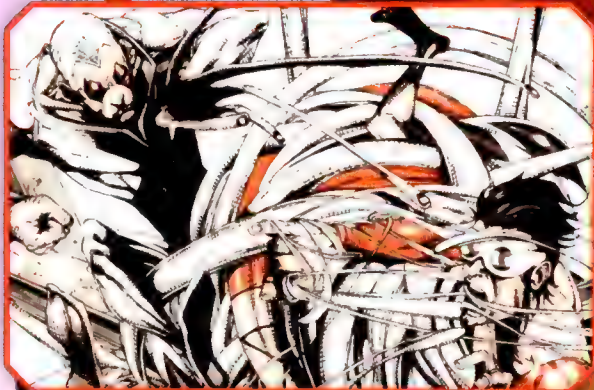
TAILLE 1,83 m

POIDS 88 kg

BASE Mobile

ALLIÉS La Ligue de Justice,
les Combattants de la Liberté

ENNEMIS Fernus, Rama Khan



REJETON

Plastic Man sait qu'il est père depuis peu. Baptisé « Rejeton », son fils hérite des mêmes pouvoirs d'élasticité que lui, et il commence même une carrière héroïque au sein des Jeunes Titans. Plastic Man regrette de ne pas partager un lien plus fort avec son enfant, et est bien décidé à devenir un meilleur père.

POUVOIRS • Plastic Man peut changer de forme et étirer son corps. Ses capacités de transformation le rendent extrêmement agile, capable d'entrer n'importe où, et de sortir sans se faire remarquer... ou presque. Le froid est le seul point faible de Plastic Man, il le rend fragile et cassant.

Les produits chimiques à l'origine de ses pouvoirs préservent aussi sa jeunesse.

Plastic Man peut régénérer ses membres.



POISON IVY

LE PRINCESSE DES PLANTES

Paméla Isley est une scientifique timide jusqu'au jour où l'infâme Floronic Man utilise des toxines végétales sur elle. Elles transforment Paméla en une créature mi-femme mi-plante baptisée « Poison Ivy ». À présent, l'éblouissante, mais mortelle, Ivy se considère comme la protectrice de la nature. Elle se heurte souvent à Batman qu'elle essaie de pousser vers le mal.

INFORMATIONS

NOM Professeur Paméla Lilian Isley

ACTIVITÉ Criminelle

TAILLE 1,65 m

POIDS 68 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Harley Quinn, Catwoman

ENNEMIS Batman, Robin

Les toxines mortelles coulant dans ses veines donnent une teinte verte à sa peau.

Poison Ivy utilise des plantes grimpantes pour étrangler ses proies.

LE POUVOIR DES PLANTES

Poison Ivy vit dans un foyer pour animaux désaffecté de Gotham City en compagnie de Harley Quinn et de Catwoman. Les trois criminelles n'ont pas de problème pour travailler ensemble, mais les ennuis semblent les suivre partout où elles vont.

POUVOIRS

• En tant que Pr Isley, Paméla est une scientifique douée avec une connaissance encyclopédique des plantes. En tant que Poison Ivy, elle attaque ceux qui menacent l'environnement. Ivy est immunisée à la plupart des toxines et son baiser empoisonné paralyse ses adversaires. Elle contrôle les végétaux et utilise souvent des graines à croissance accélérée comme armes.



POWER GIRL

SUPERALLIÉE

Power Girl vient d'un autre univers. Elle est arrivée sur notre planète pendant les événements nommés « les Crises des Terres Infinies », lorsque des milliers de mondes parallèles ont été détruits. Au début, elle avait des difficultés à se souvenir de son identité, mais Superman l'a aidée à retrouver la mémoire et elle est maintenant un membre important de la Société de Justice.

INFORMATIONS

NOM Karen « Kara » Starr

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,74 m

POIDS 72,5 kg

BASE New York City

ALLIÉS La Société de Justice,

Superman

ENNEMIS L'Ultra-Humanite,

Superboy-Prime

Pendant des années, Power Girl a souffert d'amnésie et n'a aucun souvenir de son passé.

À l'inverse de nombreux héros, elle ne porte aucun symbole sur son costume.



LE NIGHTWING DE KANDOR

Quand les vilains Ultraman et Saturn Queen ont tenté de prendre la ville en bouteille de Kandor, Power Girl et Supergirl ont fait front commun. Elles ont combattu sous les identités kryptonniennes de Nightwing et de Flamebird pour mettre fin aux plans diaboliques de leurs ennemis.

POUVOIRS • Le soleil qui baigne notre terre donne à Power Girl diverses aptitudes telles que la superforce, la vitesse et l'invulnérabilité. Elle possède une vision de feu et un souffle glacial. Power Girl est sensible aux rayons d'un soleil rouge, mais aussi à la kryptonite. Bien qu'elle passe souvent pour quelqu'un de revêché, ses qualités de meneuse sont reconnues de tous.

PROFESSOR HUGO STRANGE

PROFESSEUR HUGO STRANGE

CRIMINEL DE L'ESPRIT

Bien qu'il soit complètement dérangé, Strange est doté d'un fantastique pouvoir de déduction.

Le professeur Hugo Strange ne peut supporter le concept des héros costumés et a développé une dangereuse aversion pour Batman. Comme il a réussi à percer le secret de l'identité du héros, Strange tente inlassablement de détruire le justicier protecteur de Gotham.

INFORMATIONS

NOM Hugo Strange

ACTIVITÉ Psychiatre, criminel

TAILLE 1,56 m

POIDS 77 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Aucun

ENNEMIS Batman, Nightwing

POUVOIRS • Le professeur Hugo Strange est un maître en stratégie criminelle et possède des connaissances en psychologie. Il a aussi développé nombre de drogues et de dérivés chimiques qui lui permettent de contrôler l'esprit de ses victimes. Strange est aussi un redoutable combattant au corps à corps, mais il préfère attaquer la psyché de ses opposants.



L'ASPIRANT BATMAN

Hugo Strange cache le sombre désir de devenir Batman. Persuadé que la vie du justicier est terriblement excitante, il s' imagine costumé, prêt à combattre le crime et protégeant la ville à la place de l'Homme-Chauve-Souris.

PROMETHEUS PROMÉTHÉE

LE COMBATTANT TECHNOLOGIQUE

Prométhée assiste à la mort de ses parents criminels abattus par un officier de police, et il voue sa vie à la destruction des forces incarnant la justice et la paix. Il entraîne son corps et son esprit au maximum des possibilités humaines avant de diriger sa hargne sur l'équipe qui symbolise tout ce qu'il déteste : la Ligue de Justice.

INFORMATIONS

NOM Inconnu

ACTIVITÉ Vilain

TAILLE 1,98 m

POIDS 82 kg

BASE La Zone Fantôme

ALLIÉS Lex Luther, La Ligue d'Injustice

ENNEMIS Batman, la Ligue de Justice

MORTEL DILEMME

Prométhée a déjà été prisonnier de la JLA. Il avait placé auparavant plusieurs bombes, et avait menacé de détruire toutes les villes dont sont originaires les héros, s'ils ne le laissaient pas s'enfuir. La JLA a été contrainte, la mort dans l'âme, de relâcher cet ennemi.

POUVOIRS • Prométhée a une connaissance accrue des nouvelles technologies. Son casque lui permet d'imiter les capacités de n'importe quel combattant, mais même sans ça, il reste un très sérieux adversaire. Au fil des ans, son esprit s'est fragmenté, le rendant de plus en plus dangereux.

Son casque reste toujours au top des mises à jour technologiques.

Il utilise une puissante matraque chargée d'énergie lors des combats.



THE QUESTION QUESTION

DÉTECTIVE DÉGUISÉ

Le masque de Question est fait de Pseudoderme, une substance proche de la peau humaine.

Renée Montoya était un officier de la police de Gotham City qui se cherchait. Le détective Vic Sage (l'alias du super-héros Question) va la chaperonner et lui permettre de se dépasser. Renée deviendra la nouvelle Question et emploiera son énergie au service de la vérité.

INFORMATIONS

NOM Renée Montoya

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,77 m

POIDS 65 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Batwoman, Huntress

ENNEMIS Vandal Savage, le Culte du Crime

Elle apparaît souvent dans un nuage de fumée afin d'effrayer ses ennemis.



POUVOIRS • Question est une enquêtrice de renommée mondiale qui a fait ses preuves lorsqu'elle travaillait dans la police de Gotham City. En plus de sa formation policière, elle maîtrise une multitude d'arts martiaux. Elle sait très bien contenir ses émotions et supporter la souffrance physique.

PASSATION

Vic Sage était mourant et savait qu'il devait trouver un digne successeur qui embrasserait sa cause. Il a localisé Renée Montoya, la forçant à devenir celle qui va continuer le combat. À contrecœur, Renée a accepté son rôle en devenant la nouvelle Question.

RA'S AL GHUL

TÊTE DE DÉMON

Ra's al Ghul est un fantastique guerrier et l'un des plus féroces ennemis de Batman. Il est âgé de plusieurs siècles, a participé à bien des guerres et a conquis nombre de terres. De nos jours, il est un terroriste qui cherche à faire disparaître l'humanité pour reconstruire le monde comme il l'entend. Heureusement, Batman se met en travers de ses plans mortels.

INFORMATIONS

NOM Inconnu

ACTIVITÉ Terroriste

TAILLE 1,82 m

POIDS 73 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Talia al Ghul, la Ligue des Assassins

ENNEMIS Batman, Nightwing



LES FOSSES DE LAZARE

Les fosses de Lazare sont remplies d'un composant chimique naturel et se trouvent dans des endroits cachés sur toute la Terre. Là, les morts ou les mourants reviennent à la vie, mais ceux qui ressuscitent sont atteints d'une folie à court terme.

POUVOIRS • Ra's al Ghul est un immortel grâce aux mystiques composants chimiques que l'on trouve dans les fosses de Lazare. S'il ne s'y baigne pas régulièrement, il dépérit. Après avoir participé à de nombreux conflits guerriers au fil des siècles, Ra's est devenu un adversaire exceptionnel et maîtrise parfaitement de nombreuses techniques de combat.

Bien qu'il soit âgé de plusieurs centaines d'années, ses cheveux ne laissent apparaître qu'une fine bande de gris.

Ra's al Ghul est un maître ès arts martiaux.

RAVEN

LA FILLE DE L'OBSCURITÉ

Les pouvoirs de Raven lui permettent de déplacer des objets par la force de son esprit.

Raven est la fille du cruel démon Trigon. Elle se démène pour maintenir cachée cette sombre part de son être, et a choisi de combattre le mal. Trigon a essayé bien des fois de prendre le contrôle de sa fille afin d'assouvir sa soif de pouvoir, mais il a été repoussé par les fidèles alliés de Raven, les Jeunes Titans.

INFORMATIONS

NOM Rachel Roth

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,77 m

POIDS 62 kg

BASE San Francisco

ALLIÉS Les Jeunes Titans,

Beast Boy

ENNEMIS Trigon

Raven a la possibilité de se téléporter n'importe où.

POUVOIRS • Raven connaît bien des arts mystiques et est familière avec beaucoup de dimensions parallèles. Elle est douée aussi d'une puissante empathie et peut faire sienne la souffrance d'un autre, soignant ainsi son prochain. Malheureusement, ceci provoque en elle bien des tourments.



LE SUPERPOUVOIR DE L'ÂME

Raven peut laisser libre cours à une force très puissante qu'elle nomme son « âme sœur ». La manifestation de cette force prend la forme d'un corbeau géant qui peut téléporter Raven dans différentes dimensions ; il peut aussi voler seul. Cette « âme sœur » peut combattre à la demande de Raven en entrant dans l'esprit de son assaillant.

RED HOOD

LE ROBIN QUI A MAL TOURNÉ

Jason Todd a commencé sa carrière en étant le jeune apprenti de Batman, le second Robin, mais après une série d'événements terribles, il est devenu le vilain Red Hood. Il rend Batman responsable des tragédies de sa vie et a décidé de semer la panique dans Gotham en cherchant à se venger du Chevalier Noir.

INFORMATIONS

NOM Jason Todd

ACTIVITÉ Vilain

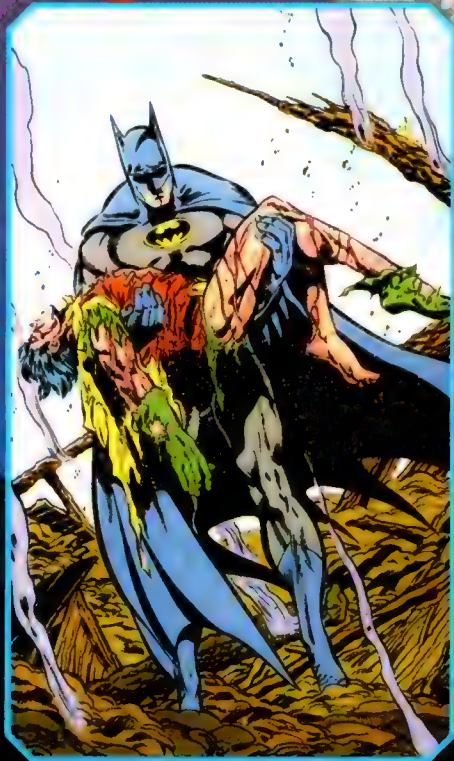
TAILLE 1,83 m

POIDS 86 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Scarlett

ENNEMIS Batman, Nightwing



RENAISSANCE

Jason Todd trouve, en apparence, la mort lors d'une explosion, laissant Batman dévasté. Considéré mort pendant des années, il revient à la vie après un événement cosmique transformant la réalité. Quand Batman et Jason se retrouvent à Gotham, l'Homme-Chauve-Souris est choqué d'apprendre que son ancien allié est désormais son ennemi.

POUVOIRS • Le Red Hood est un féroce adversaire qui connaît bien des techniques de combat. C'est aussi un gymnaste et un acrobate confirmé. Le Red Hood est un manipulateur fourbe qui n'hésite pas à affronter divers ennemis afin que leurs batailles puissent mettre un terme à la carrière de Batman.

La capuche est en fait un casque qui contient un ordinateur.

RED ROBIN

LE DÉTECTIVE SANS PEUR

Le jeune Tim Drake a utilisé ses capacités de déduction pour découvrir l'identité secrète de Batman. Le Chevalier Noir a tout de suite vu le potentiel du jeune homme et l'a entraîné afin qu'il devienne le troisième Robin. Sous l'identité de Red Robin, Tim est devenu un héros indépendant. Il parcourt le monde et s'associe aux autres justiciers pour combattre le crime.

INFORMATIONS

NOM Tim Drake

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,70 m

POIDS 66 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Batman, Nightwing, Batgirl

ENNEMIS Captain Boomerang, Red Hood

Une canne de Bō gigogne est cachée dans son costume, mais reste facilement disponible lors des combats.

La ceinture de son costume contient des bombes fumigènes et des moyens de communication.

POUVOIRS • Red Robin est un détective de niveau mondial et un stratège qui travaille avec un réseau de héros sur toute la planète afin de résoudre des affaires criminelles. Il s'y connaît particulièrement bien en arts martiaux. As de l'informatique, il a récemment découvert un réseau néfaste qu'il s'est bien promis de détruire.



LES TITANS ENSEMBLE

Red Robin et Superboy sont devenus de bons amis quand ils faisaient partie des Jeunes Titans. Red Robin n'hésite pas à retrouver Superboy à Smallville quand il cherche à se reposer. Les deux hommes ont eu leur part de batailles incommensurables, mais leur amitié n'en est devenue que plus forte.

RED TORNADO

LE CYCLONE ÉCARLATE

La Tornado Rouge est un androïde créé par le savant fou T.O. Morrow pour devenir une arme contre la Ligue de Justice. Mais la Tornado a sa propre conscience et refuse sa programmation initiale. Elle s'est liée d'amitié avec les membres de la formation et est devenue l'un de ses plus solides piliers.

INFORMATIONS

NOM John Smith

ACTIVITÉ Méres

TAILLE 1,86 m

POIDS 148 kg

BASE Mobile

ALLIÉS La Ligue de Justice

ENNEMIS T.O. Morrow



Un bouton situé sur le cou de la Tornado Rouge permet de « l'éteindre » au cas où elle deviendrait incontrôlable.

La Tornado Rouge peut produire un vent dépassant 120 km/h.



UN PÈRE ATTENTIF

Bien qu'il soit un robot, la Tornado Rouge a rencontré l'amour. Il vit avec sa femme Kathy et leur fille Traya et ils apprécient leurs moments ensemble. Kathy s'inquiète beaucoup quand son mari accepte des missions pour la ligue.

POUVOIRS • Le corps mécanique de John Smith lui permet de contenir une puissance phénoménale pour créer des cyclones, voler, et utiliser le vent comme une arme. Avec ce vent, il peut bénéficier d'un champ de force, un bouclier grâce auquel il dévie les attaques. Son corps a été reconstruit maintes fois, le rendant de plus en plus fort au fil des mises à jour.

THE RIDDLER

LE SPHINX
LE ROI DES ÉNIGMES

Le jeune Edward Nigma adorait résoudre des puzzles et déconcerter son entourage avec ses énigmes. Devenu adulte, il a choisi de se tourner vers une carrière criminelle et est devenu le Sphinx qui vit pour tourmenter les habitants de Gotham. Bien qu'il ait essayé de faire amende honorable, le Sphinx est toujours en conflit avec Batman.

INFORMATIONS

NOM Edward Nigma

ACTIVITÉ Criminel

TAILLE 1,86 m

POIDS 84 kg

BASE Gotham

ALLIÉS Nush, Ra's al Ghul

ENNEMIS Batman, Robin

Le symbole du Sphinx est un point d'interrogation.

Il utilise une canne qui comporte une poignée en forme de point d'interrogation.

POUVOIRS • Le Sphinx est un brillant stratège qui apprécie de voir ses ennemis ne pas trouver la solution à ses énigmes tortueuses. Il est un combattant moyen, mais va plutôt créer des puzzles grandeur nature qui vont lui permettre l'utilisation d'armes et de pièges. Il préfère travailler en solitaire, mais ne renâcle pas à avoir parfois de très séduisantes partenaires.



REGROUPER

Le Sphinx se croit bien supérieur à une grande partie des autres criminels et est persuadé qu'ils manquent de sérieux. Malgré tout, quand il est contacté par Catwoman, Poison Ivy et Harley Quinn, accusées toutes les trois de meurtre, il accepte de les aider et trouve le vrai coupable.

ROBIN

LE JEUNE PRODIGE

Damian Wayne a été élevé par des assassins et, dès son plus jeune âge, a été formé pour être un tueur de sang-froid. Il a finalement rejeté ce rôle et revêtu un costume de héros, devenant le dernier Robin en date. Batman pense que son nouveau coéquipier n'est peut-être pas facile à vivre, mais la passion de Damian pour l'ordre est sans limite.

INFORMATIONS

NOM Damian Wayne

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,60 m

POIDS 55 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Batman,

les Jeunes Titans

ENNEMIS Ra's al Ghul

Sa capuche supplémentaire le rend insaisissable.

Robin peut imiter la voix de toute personne qu'il entend.

La ceinture de Robin contient des traceurs, un kit de premier secours et des moyens de communication.



UN TITAN PÉNIBLE

Ce jeune Robin est énergique, mais surtout arrogant. Aux débuts de sa carrière, il a voulu mieux s'intégrer à la vie héroïque, et a rejoint les Jeunes Titans. Le groupe avait vraiment essayé de l'aider à canaliser ses sautes d'humeur, mais Robin se croyait le leader de l'équipe et n'a pas eu peur de l'annoncer.

POUVOIRS • Robin maîtrise divers arts martiaux malgré son très jeune âge. Il est expert en combat à mains nues et sa petite taille lui permet d'être très agile. Ses facultés de déduction sont importantes et, au fil des jours, Robin continue d'apprendre, bien qu'il se montre souvent particulièrement impatient.

ROCKET RED

LE RAMPART RUSSE

Gavril Ivanovich a autrefois dirigé une force armée connue sous le nom de Rocket Red Brigade. Suite à un désaccord avec ses comparses, il la quitte et devient le héros à l'armure Rocket Red. Il y a peu, il a rejoint les membres de la Ligue de Justice pour retrouver le dangereux homme d'affaires Maxwell Lord.

INFORMATIONS

NOM Gavril Ivanovich

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,89 m

POIDS 148 kg

BASE La Russie

ALLIÉS La Ligue de Justice

ENNEMIS Maxwell Lord

Le design de sa cuirasse est inspiré du drapeau russe.

Cette armure a été conçue par le formateur des Green Lanterns, Killowog.

POUVOIRS • Rocket Red porte une armure équipée d'un système solaire de propulsion qui lui permet de voler. Cette armure le rend capable de déplacements à très grande vitesse malgré sa taille encombrante. Il peut émettre des rayons d'énergie de ses poignets ; il utilise aussi un filet électronique comme arme ultime.



LA BRIGADE ROCKET RED

Gavril Ivanovich était un membre important de la Rocket Red Brigade, mais refusait d'embrasser les choix politiques de ses équipiers. Il campera sur ses positions et devra affronter son escouade. Heureusement, la Ligue de Justice l'admettra peu après en son sein.

SANDMAN

LE DÉTECTIVE DE SILICIUM

Sandy Hawkins a grandi en combattant le crime au sein du All-Star Squadron. Puis, un horrible accident l'a transformé en une créature faite entièrement de sable. Après avoir compris comment maîtriser ses nouveaux pouvoirs, Sandy a repris sa lutte – avec la Société de Justice –, sous le nouveau nom de Sandman.

INFORMATIONS

NOM Sanderson « Sandy »

Hawkins

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,56 m

POIDS 73 kg

BASE New York

ALLIÉS La Société de Justice

ENNEMIS Mordru, Géomancer



UN MONSTRE DE SABLE

Lors de l'explosion d'une arme expérimentale, Sandy s'est retrouvé dans des particules de silicium radioactives qui l'ont transformé en une créature féroce constituée de sable. Son mentor va le plonger dans un coma artificiel avant de trouver un palliatif qui va permettre à Hawkins de se transformer à volonté.

Il porte un masque à gaz effrayant pour terroriser les criminels.

Il utilise du gaz pour endormir ses ennemis.

POUVOIRS • Le corps de Sandman est constitué d'une substance qui lui permet de manipuler tout ce qui contient du sable. Il peut devenir dur comme la pierre ou se disperser par terre. Sandman est aussi un détective émérite. Il a dernièrement compris que ses rêves sont en fait des visions du futur.

Les pouvoirs psychiques de Saturn Girl lui permettent de créer des illusions.

SATURN GIRL

LA JEUNE FILLE SPIRITUELLE

Saturn Girl est née au XXXI^e siècle sur Titan, la plus grande lune de Saturne. Elle a fait partie des membres fondateurs de la Légion des Super-Héros et reste très attachée à son équipe. Grâce à ses pouvoirs télépathiques, elle pressent souvent le danger et n'hésite pas à risquer sa vie pour protéger ses alliés.

INFORMATIONS

NOM Imra Ardeen
ACTIVITÉ Légionnaire
TAILLE 1,73 m
POIDS 54 kg
BASE La Terre du XXXI^e siècle
ALLIÉS La Légion des Super-Héros
ENNEMIS La Légion des Super-Vilains

Elle préfère parfois voler grâce à sa ceinture plutôt qu'à son anneau de la Légion.



POUVOIRS • Saturn Girl est considérée comme une télépathe de niveau 10, ce qui la rend extrêmement puissante. Elle peut lire dans les esprits et permettre un lien de pensée, et elle est indispensable aux interventions de la Légion. Saturn Girl peut aussi envoyer des rayons d'énergie par sa pensée, qui peuvent assommer ses ennemis.

SUPERMAMAN

La planète natale de Saturn Girl, Titan, a dernièrement été détruite et ses deux fils jumeaux ont été kidnappés. Heureusement, Saturn Girl a réussi à les retrouver avec l'aide de leur père, Lightning Lad. Après cette horrible expérience, le couple a décidé de mettre en pause sa participation à la légion pour profiter de sa famille.

SCARECROW

L'ÉPOUVANTAIL

LE PROFESSEUR DE LA TERREUR

L'Épouvantail était autrefois un professeur de l'université de Gotham, nommé Jonathan Crane. Quand ses collègues commencent à trouver ses expériences trop dangereuses, Crane prend l'alias de l'Épouvantail et cherche à se venger. Seul Batman reste en travers de son chemin quand il décide de semer le chaos dans les rues de Gotham.

INFORMATIONS

NOM Jonathan Crane

ACTIVITÉ Vilain

TAILLE 1,82 m

POIDS 55 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS La Société Secrète des
Super-Vilains, le Sinestro Corps

ENNEMIS Batman, Robin

Il relâche ses gaz
toxiques par
l'intermédiaire de
tuyaux parcourant son
costume.

Malgré son
apparence effrayante,
L'Épouvantail lui-même
est un lâche.



UNE ENFANCE DIFFICILE

Petit, Jonathan Crane était sans arrêt tyrannisé par ses camarades de classe parce qu'il était obsédé par ses études. Après avoir été humilié au bal de fin d'année, Crane choisit de s'habiller en Épouvantail pour la première fois, et comprend que provoquer une peur panique peut lui être utile.

POUVOIRS • L'Épouvantail est un chimiste compétent capable de mélanger nombre de composants toxiques pour produire ses dangereux gaz de peur. Ces gaz provoquent des hallucinations, faisant vivre les pires terreurs à ceux qui les ingèrent. L'Épouvantail est aussi un maître de la guerre psychologique et adore observer ses victimes se liquéfier quand il les torture.

SECRET SIX

CRIMINELS RÉTICENTS

Les Secret Six sont un groupe de criminels endurcis et imprévisibles. Ils ont été réunis sous l'égide de la mystérieuse Mockingbird. Mais le groupe a renié sa meneuse et a préféré exister sans elle. Les Secret Six sont motivés par l'argent et acceptent n'importe quelle tâche si la somme est correcte.

PARMI LES MEMBRES

1. **BANE** Bane la brute se voit comme le protecteur de Scandal bien qu'il refuse de se laisser séduire par elle.
2. **DEADSHOT** Deadshot se vante de ne jamais manquer sa cible. Ce mercenaire ne reste avec le groupe que pour l'argent.
3. **JEANETTE** Jeanette est une Banshee immortelle dont le cri perçant a un effet dévastateur sur tous ceux qui l'entendent.
4. **CATMAN** Catman a un odorat particulièrement développé. Lorsqu'il vivait avec des lions, il a découvert qu'il était apte à traquer une proie.
5. **RAGDOLL** Le dérangé Ragdoll peut tordre son corps en une multitude de formes.
6. **SCANDAL** Elle est la fille de Vandal Savage et partage avec lui ses penchants sadiques.

LA CARTE DE L'ENFER

Les Secret Six ont été auparavant à la recherche d'une mystérieuse carte où était écrit « Sortez libres de l'enfer ». Ils ont compris que cette carte pouvait véritablement leur permettre de fuir l'enfer si besoin est, ce qui ne serait pas du luxe !



SERGEANT ROCK

BRIGADIER COMBATTANT

SERGEANT ROCK

Le sergent Rock a combattu pendant la Seconde Guerre mondiale et est un soldat décoré et respecté. Il dirigeait l'Easy Company, un groupe formé de divers commandos qui ont œuvré durant les plus grandes guerres. Plus tard dans sa vie, Rock s'est allié à Amanda Walker et à sa Suicide Squad où son expérience de la guerre est très appréciée.

INFORMATIONS

NOM Frank Rock

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,82 m

POIDS 83 kg

BASE Mobile

ALLIÉS L'Easy Company

ENNEMIS Les forces de l'Axe



Rock est équipé de pistolets et de grenades pour pouvoir se défendre.



HÉROS DE GUERRE

Sergent Rock a connu le triomphe et la tragédie sur le champ de bataille, et reste un meneur soucieux de ceux qu'il commande. Il a souvent mal supporté son rôle de chef, mais la guerre demande des sacrifices, et nul ne le sait aussi bien que lui.

POUVOIRS • Rock est un combattant d'exception et un tireur d'élite. Il est aussi devenu un excellent tacticien et organisateur, après avoir dirigé bien des groupes au fil des années. Il a aussi une connaissance encyclopédique de la plupart des armes. Bien qu'il n'ait aucun superpouvoir, le sergent Rock garde son corps en excellente condition.

SILVER BANSHEE

LA SIRÈNE DÉPRAVÉE

Son apparence fantomatique en fait une ennemie effrayante.

Silver Banshee peut aussi utiliser ses capacités soniques pour se téléporter.

Siobahn McDougal est maudite par le pouvoir horrible de la Silver Banshee. Pour s'en libérer, elle doit retrouver des talismans anciens ayant appartenu à sa famille. Sa quête la mène à Métropolis où son entêtement à tuer toute personne se mettant en travers de sa route fait qu'elle rencontre Supergirl.

INFORMATIONS

NOM Siobahn McDougal

ACTIVITÉ Vilaine

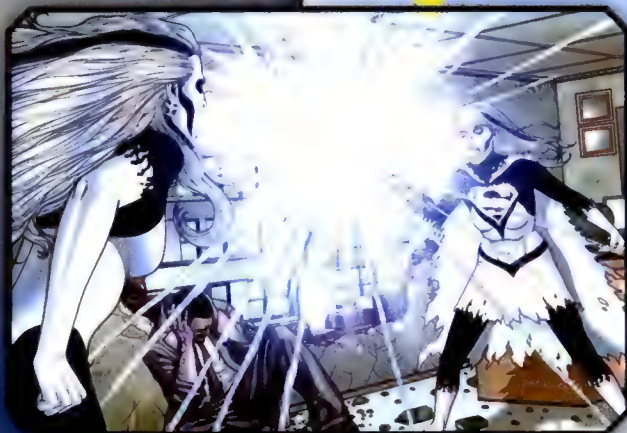
TAILLE 1,82 m

POIDS 73 kg

BASE Mobile

ALLIÉS La Société Secrète des Super-Vilains

ENNEMIS Supergirl, Superman



POUVOIRS

• La voix de Silver Banshee peut produire un son si haut qu'on l'appelle le « mur de la mort ». Ce pouvoir peut désorienter ses ennemis, et même les rendre complètement déments. On pense que la Silver Banshee peut détruire quelqu'un en prononçant son véritable nom. Elle possède aussi une force surhumaine et une supervitesse.

LE HURLEMENT DE LA BANSHEE

Durant sa recherche d'objets ayant appartenu à sa famille, Silver Banshee s'est retrouvée face à Supergirl. En usant de son pouvoir de mur de la mort, elle a réussi à transformer l'héroïne en un ersatz de banshee. Mais, grâce à l'aide de l'inspecteur Henderson, Supergirl a pu être guérie.

SINESTRO

LE PROPHÈTE DE LA TERREUR

Sinestro était autrefois un Green Lantern héroïque, mais a été privé de son anneau quand les Gardiens ont découvert qu'il abusait de ses pouvoirs pour tyranniser la population de sa planète Korugar. Banni dans le monde d'antimatière de Qward, il y a trouvé un anneau jaune et maintenant il se déplace entre les galaxies à la tête de son maléfique Sinestro Corps.

INFORMATIONS

NOM Hal Sinestro

ACTIVITÉ Super-vilain

TAILLE 2 m

POIDS 92 kg

BASE Qward

ALLIÉS Parallax, le Sinestro Corps

ENNEMIS Green Lantern, Mongul

La couleur du costume de Sinestro représente ses pouvoirs jaunes basés sur la peur.

LA GUERRE DES LANTERNS

Sinestro a vivement protesté quand Hal Jordan a hérité de l'anneau du Green Lantern Abin Sur, persuadé qu'Hal ferait honte à l'organisation en agissant comme un chien fou. En fait, c'est Sinestro lui-même qui ternira la réputation des Gardiens en se tournant vers le mal.

POUVOIRS • L'anneau jaune de Sinestro se recharge grâce à la peur et peut construire des objets d'énergie solide, tout comme un anneau de Green Lantern. Sinestro est passé maître dans l'utilisation de cet anneau, mais il est aussi un redoutable adversaire au corps à corps. Il aime infliger le plus de douleur possible à ses adversaires.



SOLOMON GRUNDY

LE SINISTRE HOMME DES MARAIS

Solomon Grundy était un vil marchand portant le nom de Cyrus Gold. Lorsque le corps de Gold assassiné est jeté dans les marais du Carnage, des forces surnaturelles l'ont transformé en un mort-vivant. Connu comme le brutal Solomon Grundy, il a dévoué sa vie au crime, mais se retrouve souvent utilisé par plus malin que lui.

INFORMATIONS

NOM Cyrus Gold

ACTIVITÉ Super-vilain

TAILLE 2,28 m

POIDS 230 kg

BASE Mobile

ALLIÉS La Société d'Injustice

ENNEMIS La Société de Justice

Grundy a une peau grise et pâle, et sent l'eau croupie des marais.

POUVOIRS • Solomon Grundy est doté de superforce, d'endurance et d'invulnérabilité. Il a aussi reçu le don d'immortalité quand il a été plongé dans les marais du Carnage. Chaque fois que son corps est détruit, le brutal Grundy est capable de se régénérer et de s'extraire du monde des morts, bien qu'il revienne parfois à la vie avec divers niveaux d'intelligence.



UN SOLOMON MALIN

Après avoir été ressuscité et doté d'un fort niveau intellectuel, Grundy a demandé l'aide du professeur Ivo. Il a voulu prendre possession du corps de la Tornado Rouge et le transformer en une coque dans laquelle il pourrait vivre indéfiniment. Quand la JLA a appris ses plans, Solomon l'a affrontée. La ligue reviendrait peu après pour le détruire.

SPECTRE

L'ESPRIT DE LA VENGEANCE

Le détective Crispus Allen de Gotham City a perdu la vie pendant son service. Son corps a rapidement été envahi par le fantomatique Spectre, lui donnant une seconde chance de protéger la veuve et l'orphelin. Incarnant dorénavant l'esprit de la vengeance, le Spectre cherche à rendre la justice à ceux qui en ont été dépossédés.

INFORMATIONS

NOM Crispus Allen

ACTIVITÉ Héros tourmenté

TAILLE 1,82 m

POIDS 82 kg

BASE Mobile

ALLIÉS La Société de Justice

ENNEMIS Éclipse

Même en fantôme, on reconnaît toujours Crispus Allen.

Le corps du Spectre peut devenir gigantesque.

UN PROTECTEUR SPECTRAL

Depuis que Crispus Allen a été possédé par le Spectre, il ne peut plus communiquer avec sa famille ni avec ses amis. Bien qu'il se sente très seul, Allen a compris qu'il pouvait encore protéger les siens d'une autre façon – certes, plus ténébreuse –, grâce à son identité de fantôme vengeur.

POUVOIRS • Le Spectre est l'une des plus importantes forces de l'Univers et a une conscience cosmique totale du monde qui l'entoure. Il est capable de changer la forme ou la taille de son corps, de se téléporter où bon lui semble, de voler et aussi de se rendre invisible. L'étendue de ses capacités reste encore un mystère.

SPEEDY

L'ARCHER DU TONNERRE

Mia Dearden était à la rue, après avoir fui un foyer où l'on abusait d'elle, quand le héros Green Arrow la prit sous son aile. Prête à se battre aux côtés de son sauveur émeraude, Mia commença un dur entraînement, bien que Green Arrow ait tenté de l'en dissuader. Elle n'en tint pas compte et devint finalement la deuxième à accéder au titre de partenaire sans peur et sans reproche, Speedy.

Mia utilise souvent les astuces enseignées par Green Arrow.

INFORMATIONS

NOM Mia Dearden

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,65 m

POIDS 48 kg

BASE Star City

ALLIÉS Green Arrow,
les Jeunes Titans

ENNEMIS L'Électrocuteur,
Docteur Light

POUVOIRS

• Speedy a reçu un entraînement de guerrier, mais a aussi étudié de nombreux arts martiaux. Elle a des dons d'acrobate, une bonne visée et une agilité utile lors du combat. Bien qu'encore jeune, Speedy a une passion pour l'excellence et impressionne régulièrement Green Arrow par sa ténacité.



PARTENAIRE

Mia est devenue l'un des membres importants de la famille Green Arrow depuis son arrivée à Star City. Par le travail et l'entraînement, Speedy a appris beaucoup de l'expérience de son mentor. De plus, elle aussi lui a enseigné une chose ou deux durant cette période !

STARFIRE

PRINCESSE GUERRIÈRE

Starfire était la princesse de la planète Tamaran. Bien qu'elle ait été entraînée comme une guerrière depuis son enfance, elle vivait dans un environnement paisible, avant que son peuple ne soit réduit en esclavage. Après s'être échappée vers la planète la plus proche, la Terre, Starfire a rejoint les Jeunes Titans qui l'ont aidée à repousser les envahisseurs de son monde.

INFORMATIONS

NOM Koriand'r

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,95 m

POIDS 71 kg

BASE Tamaran

ALLIÉS Donna Troy,

les Jeunes Titans

ENNEMIS Blackfire, Lady Styx

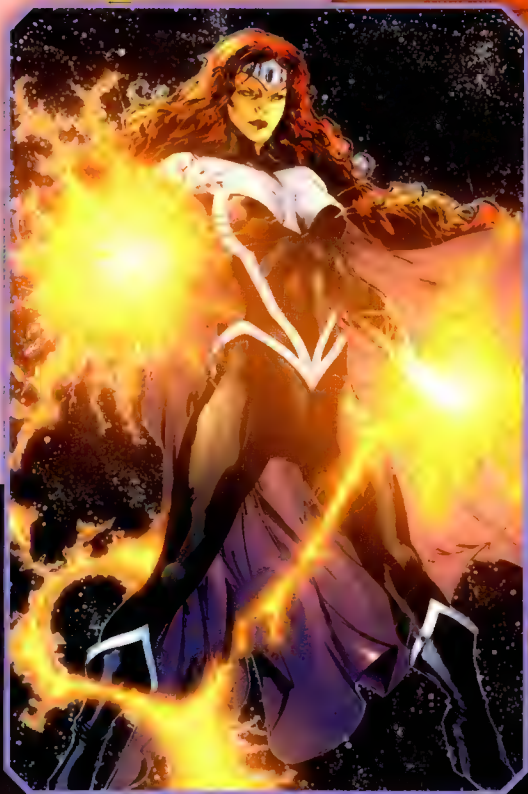
Starfire possède une force surhumaine.

Son corps peut absorber les ultraviolets qu'elle utilise pour voler.

BLACKFIRE

Blackfire est la sœur jalouse de Starfire. Elle ne peut utiliser la puissance des rayons de soleil et blâme Starfire, croyant qu'elle lui a volé ce qui lui revenait de droit. Dans sa quête de vengeance, Blackfire n'a pas hésité à s'allier avec les vilains les plus ignobles de l'Univers.

POUVOIRS • Starfire peut absorber la force des rayons de soleil pour produire des éclats d'énergie appelées « explosions stellaires ». Elle connaît une multitude d'arts martiaux et de techniques de combat extra-terrestres. Elle est aussi capable de voler et résiste aux déplacements dans l'espace. Bien qu'elle soit dotée d'un caractère certain, sa seule présence suffit souvent pour radoucir son entourage.



STARGIRL

JEUNE CROISÉE

Le bâton cosmique de Stargirl peut émettre des champs de force et des rayons d'énergie.

La jeune Courtney Whitmore a découvert la ceinture de conversion cosmique de son beau-père et a compris qu'il était auparavant le super-héros Star-Spangled Kid. Courtney a réalisé qu'elle était destinée à suivre le même chemin et à devenir Stargirl, l'héroïne sans peur ni reproche. Elle est maintenant un membre éminent de la Société de Justice.

INFORMATIONS

NOM Courtney Whitmore

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,68 m

POIDS 57 kg

BASE Blue Valley, Nebraska

ALLIÉS La Société de Justice

ENNEMIS Per Degaton, Shiv

La ceinture de conversion cosmique renvoie de petites étoiles qui peuvent bloquer l'ennemi.



POUVOIRS

• Stargirl a hérité du Cosmic Staff de Starman quand celui-ci a décidé d'interrompre sa carrière. En utilisant le bâton et la ceinture cosmiques, elle est capable de voler et d'emmagasiner de l'énergie stellaire. Stargirl est de plus une gymnaste reconnue et une acrobate. Elle a étudié le combat à mains nues avec ses équipiers de la Société de Justice.

STAR ET S.T.R.I.P.E.

Le beau-père de Stargirl, Pat Dugan, s'inquiétait de laisser Courtney seule face au danger. Il a créé une armure de combat nommée S.T.R.I.P.E. (Special Tactics Robotic Integrated Power Enhancer) et a commencé à la suivre partout. Au début, Stargirl était un peu gênée par sa présence, mais elle a vite compris qu'il tentait juste à la protéger.

STARMAN

LE GARDIEN DE LA GALAXIE

Starman est un voyageur du temps arrivé du futur ainsi qu'un membre de la Légion des Super-Héros.

Ses aventures l'ont amené à visiter dans bien des univers, et ses allers et retours dans l'espace l'ont rendu un peu instable mentalement. Mais Starman a toujours su écouter son cœur pour revenir à son époque et retrouver les bras de Dream Girl.

INFORMATIONS

NOM Thom Jallor

ACTIVITÉ Légionnaire

TAILLE 1,76 m

POIDS 72 kg

BASE La Terre du XXI^e siècle

ALLIÉS La Légion des Super-

Héros, la Société de Justice

ENNEMIS Kenz Nuhor, Gog



LA FILLE DE SES RÊVES

Dream Girl (alias Nura Nal) est la petite amie du Starman du XXXI^e siècle et sa partenaire dans la Légion. Le pouvoir de Nura lui permet de voir l'avenir et cela a motivé le terrible Docteur Destiny à l'enlever et à l'enfermer au XXI^e siècle. Mais Starman et la Légion firent rapidement le voyage pour la délivrer.

POUVOIRS • Starman a la capacité de rendre les objets, ou les personnes, extrêmement lourds. Mais attention ! il doit se méfier de ce pouvoir car il pourrait par inadvertance créer un véritable trou noir dans lequel l'Univers tout entier pourrait être avalé. Starman peut aussi voyager entre les univers, utilisant son costume comme une carte.

Starman possède superforce, vitesse et endurance.

Son costume, une carte détaillée des univers, a été conçu par Brainiac 5.

STARRO

L'ÉTOILE DE MER CONQUÉRANTE

Starro le Conquérant est une créature monstrueuse de la forme d'une étoile de mer qui parcourt l'Univers pour prendre le contrôle des planètes. Pour arriver à ses fins, il envoie sur le monde qu'il souhaite coloniser des milliers de ses clones réduits. Starro s'attaque souvent à la Terre, mais est toujours repoussé par les membres de la Ligue de Justice.

INFORMATIONS

NOM Imprononçable

ACTIVITÉ Conquérant

TAILLE Incalculable

POIDS Incalculable

BASE Mobile

ALLIÉS Aucun

ENNEMIS La Ligue de Justice

Le corps extra-terrestre de Starro est invulnérable à la plupart des attaques physiques.

Il peut produire des explosions très puissantes grâce à ses tentacules.

Il envoie des petits drones en éclaireurs.

POUVOIRS • Starro peut prendre le contrôle d'une personne en s'accrochant au visage de celle-ci et en la mettant dans une transe où elle croit rêver ; il peut prendre possession de son corps et la forcer à se battre. Il a la superforce et il peut être très difficile de le retirer une fois qu'il s'est attaché. Starro est aussi capable de se démultiplier à une très grande vitesse.



INVASION EXTRA-TERRESTRE

Starro a déjà attaqué New York et a réussi à prendre le contrôle de la Ligue de Justice. L'androïde Tornade Rouge n'est pas tombé sous le joug télépathique de Starro et a utilisé cet avantage pour le vaincre. Aidée par la Ligue de Justice, la Tornade a utilisé de la glace pour geler l'invasion de l'étoile de mer conquérante.

STAR SAPPHIRE

VICTOIRE VIOLETTE

Carol Ferris était à la tête d'une compagnie aérienne. Puis, une race extra-terrestre de femmes de la planète Zamarron lui a donné les pouvoirs de Star Sapphire et un anneau se rechargeant par la puissance émotive de l'amour. Elle était au début une ennemie du Green Lantern Hal Jordan, mais elle est devenue l'une de ses plus fidèles alliées.

Elle doit régulièrement recharger son anneau avec une batterie Star Sapphire.

INFORMATIONS

NOM Carol Ferris

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,74 m

POIDS 57 kg

BASE Coast City

ALLIÉS Green Lantern

ENNEMIS Sinestro

La pierre Star Sapphire peut projeter des champs de force violets.

UNE FEMME DE TÊTE

Carol Ferris s'est retrouvée à diriger Ferris Aircraft quand son père, le créateur de la société, est tombé malade. Le caractère entier de Carol l'a souvent poussée à être en désaccord avec son employé (et petit ami) Hal Jordan, le Green Lantern, alors qu'elle essaie de maintenir la compagnie la tête hors de l'eau durant l'absence de son père.

POUVOIRS • Star Sapphire possède la pierre mystérieuse du même nom qui apporte à son entourage des sentiments d'amour et de tendresse. Son anneau de pouvoir violet lui procure une force et une vitesse au-dessus de la moyenne, ainsi qu'une puissance qui lui permet de voler, de voyager dans l'espace et de créer des formes solides faites de pure énergie.



STEEL

LE MARTEAU DE LA JUSTICE

L'armure de Steel a un système informatique indépendant qui protège son porteur des attaques virales.

Inspiré par l'héroïsme de Superman, John Henry Irons a créé une armure high-tech qui lui permet de se transformer en Steel. Sous cette identité, Irons cumule à sa vie de héros l'éducation de sa nièce adolescente, Natasha.

Superman a une entière confiance en Steel et n'hésite pas à lui demander aide et conseil.

INFORMATIONS

NOM John Henry Irons

ACTIVITÉ Inventeur, héros

TAILLE 2 m

POIDS 102 kg

BASE Métropolis

ALLIÉS Superman, le Guardian

ENNEMIS Lex Luthor, Doomsday

Son arme principale est un marteau magnétique dirigeable à distance.

Steel a aussi des bottes dotées de jets qui lui permettent de voler.

UN AUTRE ACIER

Natasha Irons tient de son oncle, John Henry. Elle est, elle aussi, une brillante inventrice et a, pendant un moment, porté un costume pour combattre le crime. Il y a peu, Natasha a acquis de véritables pouvoirs et a été envoyée infiltrer une équipe réunie par Lex Luthor.

POUVOIRS • Steel est un génie extrêmement créatif qui a réussi à fabriquer sa brillante et stylisée armure. Il travaille au sein des usines Steelworks de Métropolis et il invente constamment de nouvelles technologies. Le courage de Steel face au danger est l'un de ses atouts les plus admirables.



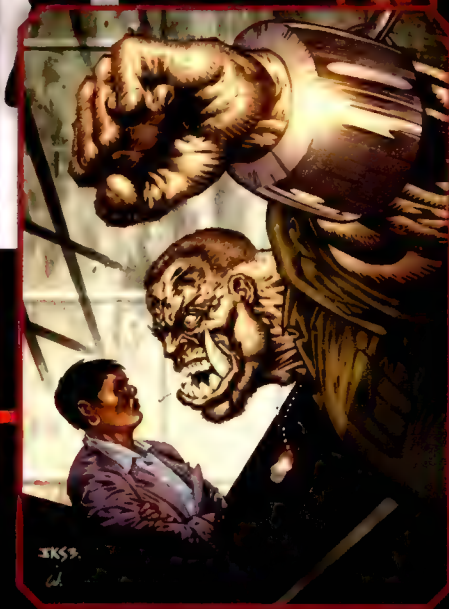
SUICIDE SQUAD

FORCE D'INTERVENTION X

La force d'intervention X appelée « Suicide Squad » est une équipe de criminels impitoyables dotés de superpouvoirs. Ils acceptent de participer à des missions trop dangereuses pour le commun des mortels car on leur promet une remise de peine en cas de réussite. Dirigée par Amanda Waller, cette escouade sans peur fera tout pour honorer ses contrats.

PARMI LES MEMBRES

1. **CHÉMO** Chémo baigne ses victimes dans un cocktail chimique.
2. **NIGHTSHADE** Nightshade envoie ses ennemis dans de bien sombres dimensions.
3. **CARAPAX** Carapax est doté d'une armure high-tech expérimentale.
4. **WINDFALL** Il est capable de créer des armes à partir de l'air.
5. **DEADSHOT** Deadshot est un tireur d'élite exceptionnel et l'un des plus vieux alliés de Waller.
6. **CAPTAIN BOOMERANG JR** Owen Mercer est doté de supervitesse et utilise des boomerangs très dangereux.
7. **PLASTIQUE** Plastique est une experte en explosifs.
8. **RICK FLAG** Rick Flag est le meneur respecté de l'équipe en mission.
9. **COMTE VERTIGO** Il utilise ses pouvoirs magnétiques pour faire perdre le nord à ses ennemis.
10. **BRONZE TIGER** Le Tigre de Bronze est un expert en arts martiaux.
11. **WHITE DRAGON** William Heller croit en l'inégalité pour tous.



FACE À FACE

Amanda Waller est connue pour garder des griefs envers ses ennemis comme envers ses amis. Au début de sa carrière, elle a souvent travaillé avec le militaire Wade Eiling, qui, depuis, est devenu le monstrueux Général. Elle n'a pas hésité récemment à le faire chanter pour qu'il travaille à ses côtés.

SUPERBOY

L'ADOLESCENT D'ACIER

Superboy a été créé par des scientifiques qui ont combiné l'A.D.N. de Superman à celui de Lex Luthor pour tenter de cloner l'Homme d'Acier. Un Superboy mélangé lutte contre lui-même pour trouver la paix intérieure, et il pense l'avoir atteint en combattant le mal aux côtés de ses amis les Jeunes Titans.

Il a appris, il y a peu, qu'il pouvait utiliser une vision aux rayons X.

Il peut soulever des objets non pas par sa force, mais par la volonté de son esprit, ce qu'on appelle la « télékinésie tactile ».

INFORMATIONS

NOM Kon-El, Conner Kent

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,74 m

POIDS 69 kg

BASE Smallville

ALLIÉS Red Robin,
les Jeunes Titans

ENNEMIS Lex Luthor,
Superboy-Prime

LE CLONE DE CADMUS

Superboy a vu le jour dans le sophistiqué laboratoire du projet Cadmus où il a été maintenu en vie dans une éprouvette géante. Quand Superman perd la bataille qui l'opposait à Doomsday, Superboy s'est échappé du laboratoire et a décidé de devenir le nouveau héros de Métropolis.

POUVOIRS

• Superboy utilise la télékinésie tactile (une forme d'énergie psychique) pour imiter des pouvoirs tels que la superforce, le vol et l'invulnérabilité. Il peut aussi soulever et détruire n'importe quoi d'un seul geste. Les pouvoirs de Superboy sont en perpétuelle évolution ; récemment, il a découvert qu'il avait une vision brûlante et un souffle glacial.



SUPERBOY-PRIME

LA MENACE D'ACIER

Superboy-Prime est un adolescent surpuissant venant d'un monde parallèle où aucun héros n'était présent pour le guider. Quand il est arrivé sur notre planète, il est devenu aigri car il s'est persuadé que Superman le rejetait. Ce jeune homme complexé s'est mis en tête de détruire l'Homme d'Acier et quiconque se mettrait sur son chemin.

INFORMATIONS

NOM Clark Kent

ACTIVITÉ Vilain

TAILLE 1,55 m

POIDS 74 kg

BASE Le Multivers

ALLIÉS Sinestro,
le Superman Cyborg

ENNEMIS Superman, Superboy



LA GUERRE DES SUPERBOYS

Afin de regagner son monde, Superboy-Prime s'est allié à un Lex Luthor venant d'un autre monde et a attaqué les héros de notre terre. Le jeune homme dérangé a finalement été stoppé par Superboy qui a été sérieusement blessé pendant ce combat.



L'armure de protection que revêt Superboy-Prime s'inspire de celle de l'Anti-Monitor.

Contrairement à Superman, Superboy-Prime n'est pas sensible à la magie.

POUVOIRS • Superboy-Prime possède la superforce, la capacité de voler et l'invulnérabilité. Ses sens sont au-delà de la moyenne tout comme sa vision de feu, sa vision aux rayons X et son souffle glacial. Il revêt aussi une armure spéciale qui lui permet d'absorber de l'énergie. Innocent auparavant, Superboy-Prime est devenu complètement dément.

SUPERGIRL

LA PUISSANTE DEMOISELLE

Supergirl porte
comme emblème le
même S que son
cousin.

Lorsque la planète Krypton explosa, l'adolescente Kara Zor-El fut envoyée dans un vaisseau pour retrouver son cousin Kal-El. En arrivant sur la Terre des années plus tard, elle apprit que son cousin était le fameux héros Superman. Kara décida de porter elle aussi le costume bleu et rouge, et de rejoindre la croisade sans fin contre le mal en devenant Supergirl.

INFORMATIONS

NOM Kara Zor-El, Linda Lang

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,68 m

POIDS 62 kg

BASE Métropolis

ALLIÉS Superman, Lana Lang

ENNEMIS Silver Banshee,
Darkseid

Supergirl est
aussi efficace au
corps à corps grâce à
son entraînement
d'Amazone.

LE PION DE DARKSEID

Peu après son arrivée sur la Terre, Supergirl fut enlevée par le tyrannique Darkseid et endoctrinée pour devenir sa dangereuse esclave. Heureusement, Superman et Batman réussirent à infiltrer la citadelle de Darkseid sur la planète Apokolyps et libérèrent Supergirl du joug mental du vilain.

POUVOIRS • Supergirl tient ses pouvoirs des rayons jaunes du soleil de notre planète. Ces pouvoirs incluent des sens accrus, une superforce, une vision aux rayons X, une vision de feu, un souffle glacial, la capacité de voler et l'invulnérabilité. Après son arrivée sur la Terre, Wonder Woman et les Amazones l'ont entraînée au combat sur l'île de Thémiscira.



SUPERMAN

L'HOMME D'ACIER

La planète Krypton fut détruite, mais un bébé nommé « Kal-El » avait été envoyé pour la Terre dans un vaisseau spatial peu de temps auparavant. Il fut élevé à Smallville sous le nom de « Clark Kent » avant qu'il ne découvre ses immenses pouvoirs. Clark suivit son destin en devenant Superman, le défenseur légendaire de Métropolis, où il combat sans arrêt l'injustice.

INFORMATIONS

NOM Kal-El, Clark Kent

ACTIVITÉ Journaliste, héros

TAILLE 1,92 m

POIDS 106 kg

BASE Métropolis

ALLIÉS Supergirl,

la Ligue de Justice

ENNEMIS Lex Luthor, Brainiac

Superman est sensible à la kryptonite et à la magie.

Le symbole S représente le blason de sa famille kryptonienne.



RENCONTREZ CLARK KENT

Après son arrivée à Métropolis, Superman s'est lié d'amitié avec les membres du *Daily Planet*. Afin de protéger son identité secrète de héros, Clark Kent porte des lunettes, change sa posture et parle différemment, ce qui suffit pour tromper les gens qui l'entourent.

POUVOIRS • La lumière des rayons jaunes de notre soleil donne à Superman bien des pouvoirs, comme l'invulnérabilité, la superforce, la survitesse et la capacité de voler. Superman a aussi des sens développés au-dessus de la moyenne, une vision de feu, une vision aux rayons X et un souffle glacial. Très bon journaliste sous l'identité de Clark Kent, il a l'instinct des scoops.



Elle utilise souvent son intellect développé pour préparer des plans complexes.

Elle utilise moult accessoires high-tech pour parvenir à ses fins.

TALIA AL GHUL

LA FILLE DU DÉMON

Pendant des années, Talia al Ghul a été manipulée et contrôlée par son vil père, Ra's al Ghul. Il a réussi à la convaincre de détruire Batman. Mais la fibre rebelle de Talia a finalement pris le dessus et elle a défié son père. De nos jours, malgré ses sombres origines, elle préserve un équilibre entre l'amour et la haine qu'elle porte à Batman.

INFORMATIONS

NOM Talia al Ghul

ACTIVITÉ Vilaine

TAILLE 1,77 m

POIDS 64 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Ra's al Ghul,
la Société d'Injustice

ENNEMIS Batman, Robin

POUVOIRS

• Talia est immortelle, mais elle doit régulièrement se plonger dans une fosse de Lazare. Elle maîtrise les arts martiaux et le combat au corps à corps ; elle est une tueuse dangereuse. Talia est très intelligente, une meneuse-née. Pendant un moment, elle était à la tête des sociétés de Lex Luthor.



AMOUR SECRET

Depuis qu'elle a posé les yeux sur Batman, Talia est tombée sous le charme du Chevalier Sombre et de ses talents de détective combattant. La jalousie de Talia envers Batman l'a souvent poussée à tenter de le détruire, mais elle espère secrètement qu'un jour ils seront enfin réunis.

THE TEEN TITANS

SUPERACOLYTES

LES JEUNES TITANS

Les Jeunes Titans se sont réunis le jour où les jeunes comparses des héros ont souhaité sortir de l'ombre de leurs mentors pour combattre l'injustice. Bien que les Titans adorent s'amuser, ils connaissent l'importance de l'entraînement et du travail. L'équipe a longtemps été comme une famille pour ses membres qui s'y sont succédé.

PARMI LES MEMBRES

1. **RAVEN** La douce Raven le cache peut-être, mais elle est toujours là pour aider ses amis.
2. **ROBIN** Le caractère impatient et parfois arrogant de Robin a fait forte impression.
3. **WONDER GIRL** Wonder Girl est la meneuse du groupe. Elle est aussi la petite amie de Superboy.
4. **KID FLASH** Kid Flash est un héros impulsif qui utilise sa vitesse pour traquer le mal.
5. **BEAST BOY** Beast Boy est le blagueur dans l'équipe, présent depuis ses débuts.
6. **RAVAGER** Ravager est la fille de Deathstroke. Elle doit tout le temps modérer sa propension à la violence.
7. **SUPERBOY** L'héroïque Superboy s'inquiète de sa part d'ombre qui pourrait un jour l'envahir et le pousser à combattre ses alliés.



NOUVEAUX TITANS

Quand Trigon le Terrible a menacé la Terre, un groupe de Jeunes Titans a été fondé pour le combattre. Starfire, Cyborg et Beast Boy ont rapidement rejoint l'équipe. Raven a fait de même, bien que l'ennemi à combattre fût son propre père.

TEMPEST

MAÎTRE MYSTIQUE

Le regard violet de Garth en fait un paria en Atlantis.

Bien qu'il soit l'Aqualad des origines, Garth était aussi, autrefois, le protégé d'Aquaman et un membre des Jeunes Titans. Il a décidé de continuer ses études en se rendant dans un royaume secret où il a appris à commander les arts mystiques à l'aide d'un ancien sorcier. Dorénavant nommé Tempest, Garth aide à protéger les océans.

INFORMATIONS

NOM Garth

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,55 m

POIDS 90 kg

BASE Atlantis

ALLIÉS Aquaman, Mera

ENNEMIS Black Manta, Imperiex

Il peut respirer sous l'eau et communiquer avec les créatures marines.

POUVOIRS • Tempest est doté de superforce, d'endurance et de vitesse. Il est aussi capable de supporter les grandes pressions des profondeurs océanes. Tempest ressent la magie qui l'entoure et est capable de tirer de puissants rayons de ses yeux. Il peut aussi manipuler l'eau et faire bouillir ou geler les liquides.



AQUALAD

Une ancienne prophétie atlante affirmait qu'un jeune homme nommé Garth devait être sacrifié afin de protéger le royaume marin. Heureusement, Aquaman a préféré ne pas croire à cette légende. À la place, il a choisi de sauver Garth et de l'entraîner comme son partenaire Aqualad.

TERRA

L'ANGE AUX POUVOIRS SISMQUES

Terra est une étrangère qui arrive d'une strate sous la croûte terrestre de notre planète. Elle a été envoyée à la surface afin de protéger la Terre de ceux qui veulent la polluer et la détruire. Bien qu'elle regarde les humains comme des créatures curieuses, l'optimisme de Terra a charmé son amie héroïne, la puissante Power Girl.

INFORMATIONS

NOM Atlee

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,67 m

POIDS 57 kg

BASE New York City

ALLIÉS Power Girl

ENNEMIS L'Ultra-Humanite,
Deadcoil



PUISSANTES COPINES

Depuis son arrivée, Terra s'est associée à Power Girl qu'elle considère comme un mentor et une amie proche. Il y a peu, l'Ultra-Humanité avait pris possession du corps de Terra et Power Girl lui a sauvé la vie en combattant de front sa propre amie.

POUVOIRS • Terra est capable de géokinésie : elle a la capacité de manipuler la roche. Elle utilise ce pouvoir pour transformer des morceaux de la planète en armes. Elle est très attachée à notre Terre et bien que ses capacités ne font qu'augmenter, elle hésite à les utiliser toutes, de peur que les dommages ne soient irrémediables pour l'environnement.

Elle peut déplacer les plaques telluriques par la pensée, démarrant tremblements de terre ou éruptions volcaniques.

La pierre devient une arme redoutable dans les mains de Terra.

TOMCAT

LE CHAT-GAROU

Quand il est Tomcat, Tommy est recouvert d'une fourrure noire et d'attributs dignes d'une panthère.

Bien qu'il ait grandi avec des pouvoirs, Tommy Bronson n'a jamais voulu être un héros. Mais tout a changé le jour où il a appris que son père était le légendaire Wildcat. Après avoir rejoint la Société de Justice, Tommy a commencé son entraînement, devenant un véritable héros et choisissant le surnom de « Tomcat ».

INFORMATIONS

NOM Tommy Bronson

ACTIVITÉ Héros

TAILLE 1,70 m

POIDS 65 kg

BASE New York City

ALLIÉS La Société de Justice

ENNEMIS Vandal Savage

Les griffes et les dents du féroce Tomcat effraient ses ennemis.

POUVOIRS • Sous sa forme de félin, Tomcat est doué de superforce, d'agilité et de sens accrus. Il a aussi des dents acérées et des griffes, et il peut attraper des objets ou fouetter ses ennemis avec sa queue. Refusant le conflit à ses débuts, Tomcat a tout de même appris des techniques de combat à mains nues avec son père.



TEL PÈRE, TEL FILS ?

Avant de rejoindre la Société de Justice, Tommy manquait de buts sérieux. Quand il a appris que Wildcat était son père, il a saisi l'opportunité de découvrir qui il était véritablement et de comprendre ce qu'est un vrai héros.

THE TRICKSTER LE TRICKSTER

LA PESTE BLAGUEUSE

Axel Walker est un sale gosse qui a volé de dangereux gadgets à James Jesse, le Trickster original. Après avoir décidé que Jesse, qui a maintenant purgé sa peine et ne souhaite plus être considéré comme un malfaiteur, ne mérite plus son titre, Axel devient le nouveau Trickster et commence une carrière criminelle. Il a rejoint la galerie d'ennemis de Flash.

INFORMATIONS

NOM Axel Walker

ACTIVITÉ Vilain

TAILLE 1,73 m

POIDS 68 kg

BASE Keystone City

ALLIÉS Les Rogues

ENNEMIS Flash,

Kid Flash

Le Trickster garde son attirail d'attaque sur lui.

Ses bottes antigravité lui permettent de marcher sur l'air.

POUVOIRS • Le Trickster n'a aucun superpouvoir, mais il est tout de même considéré comme extrêmement dangereux. Il utilise une variété de gadgets mortels, comme le bonbon explosif, la poudre à gratter et les osselets dentés. L'attitude impulsive du Trickster l'a souvent mis – ainsi que les passants innocents –, en danger de mort.

JAMES JESSE

Pendant des années, James Jesse a combattu Flash sous l'identité du Trickster. Après avoir compris que le crime ne paie pas, Jesse a profité de sa connaissance de la pègre pour postuler au FBI et devenir inspecteur. Aujourd'hui, il aide même Flash sur certains cas !

TRIGON

MONARQUE DÉMONIAQUE

Trigon est un cruel et puissant conquérant qui est né lorsque les énergies maléfiques de diverses dimensions se sont rencontrées et incarnées en lui. Il cherche à imposer son joug à la Terre, après avoir envahi bien d'autres mondes. Trigon essaie régulièrement d'utiliser sa fille, Raven, pour assouvir sa soif de conquête.

INFORMATIONS

NOM Trigon
ACTIVITÉ Démon
TAILLE Variable
POIDS Variable
BASE Azarath
ALLIÉS Brother Blood
ENNEMIS Raven,
les Jeunes Titans

Trigon peut projeter des rayons destructeurs par ses yeux.

Il a la possibilité de changer de taille, devenant rapidement un géant.



LES FILS DE TRIGON

Un jour, Trigon a demandé l'aide de ses trois fils pour retrouver le pouvoir qui lui permettrait d'envahir la Terre. Plutôt que de l'aider, ils l'ont trahi, et en prenant ce pouvoir pour eux-mêmes, ils ont tenté l'invasion seuls – une trahison qui rend le vil Trigon fier, en secret.

POUVOIRS • Trigon est un être omnipotent qui possède une superforce et est pratiquement invulnérable. Il est capable de projeter des illusions et se déguise souvent pour gagner la confiance des humains. Trigon peut aussi donner son pouvoir à sa descendance, bien que sa fille Raven ressente ce don plutôt comme une malédiction.

TWO-FACE

DOUBLE-FACE

DEUX FACES DE SOUCIS

Harvey Dent était un avocat respecté qui se battait pour envoyer les criminels derrière les barreaux jusqu'au jour où un caïd revanchard lui jeta de l'acide sulfurique au visage. Harvey en resta marqué autant physiquement que mentalement. Il devint alors le criminel fou Double-Face qui joue à pile ou face le sort de sa victime avec sa pièce porte-bonheur.

INFORMATIONS

NOM Harvey Dent

ACTIVITÉ Super-vilain

TAILLE 1,82 m

POIDS 82 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Hush

ENNEMIS Batman, Nightwing



Il porte des costumes sur mesure qui reflètent sa personnalité multiple.

Double-Face ne se sent pas entier sans sa pièce porte-bonheur à deux faces.



ORIGINES MORTELLES

Le chef mafieux Sal Maroni était persuadé qu'Harvey Dent était responsable de la mort de son père. Pour se venger, il envoya de l'acide au visage d'Harvey. Cet acte horrible mit fin à la carrière de Dent et fractura à jamais son esprit, le transformant pour toujours en l'instable Double-Face.

POUVOIRS • Double-Face souffre de schizophrénie, et il croit qu'il est plusieurs personnes distinctes. En tant qu'Harvey Dent, il est calme, détendu et réfléchi, mais quand il devient Double-Face, il est dangereux et destructeur. Double-Face est obsédé par la dualité des choses et il ne se décide jamais sans lancer sa pièce fétiche qui va choisir entre le bien ou le mal.

ULTRA-HUMANITE

LE GORILLE DOUÉ

Il a la capacité de transférer son cerveau dans n'importe quelle enveloppe.

Le corps du scientifique Gérard Shugel était voué à la décrépitude, alors il décida de transférer son cerveau extraordinaire dans le corps d'un des rares gorilles blancs. On le connaît maintenant sous l'identité du superpuissant Ultra-Humanite et il traverse le temps pour trouver l'époque parfaite où il pourrait devenir le maître de la Terre.

INFORMATIONS

NOM Gérard Shugel

ACTIVITÉ Scientifique, vilain

TAILLE 1,95 m

POIDS 215 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Les Voleurs du Temps,

la Société d'Injustice

ENNEMIS Power Girl,

la Société de Justice

Son corps de gorille est d'une agilité importante, un sacré atout pour le combat.



POUVOIRS • L'Ultra-Humanite ressemble peut-être à un gorille, mais il reste le génie scientifique qu'il était sous sa forme humaine. Il possède aussi de faibles pouvoirs télépathiques. Le corps mutant de l'Ultra-Humanite est particulièrement solide et puissant, faisant de lui un adversaire redoutable.

LE VOLEUR DE CORPS

L'Ultra-Humanite a transféré son cerveau dans bien des corps au fil des années afin d'éviter d'être pris. Il a été un insecte géant et même un tyrannosaure. Il a aussi pris le contrôle de la magnifique actrice Dorothy Winters et a même réussi à emprunter le corps du héros Johnny Thunder pour une courte période.

VANDAL SAVAGE

CONQUÉRANT SANS BUT

À l'époque préhistorique, Vandal Savage n'était qu'un simple homme des cavernes. Quand une météorite heurta la Terre, les radiations qu'elle émit le rendirent immortel. Au fil des siècles, Vandal fut connu sous bien des noms et tyrannisa bien des peuples, mais les héros de la Société de Justice furent toujours là pour l'arrêter.

INFORMATIONS

NOM Vandal Adg

ACTIVITÉ Conquérant

TAILLE 1,55 m

POIDS 77 kg

BASE Mobile

ALLIÉS La Société Secrète des Super-Vilains, Tartarus

ENNEMIS La Société de Justice, Resurrection Man



HOMME DES CAVERNES

Il y a plus de 50 000 ans, à l'aube de l'humanité, Vandal Savage était le meneur d'un groupe d'hommes des cavernes, appelé « la Tribu Sanglante ». Bien qu'il semble avoir évolué pendant toutes ces années, Savage reste un primate vicieux, prêt à tout pour un combat furieux.

L'un des pouvoirs les plus importants de Vandal est son esprit de tacticien.

Le corps de Vandal est vieux de milliers d'années bien que la plupart de ses organes aient été remplacés.

POUVOIRS • Vandal Savage est un fin stratège qui orchestre et gagna d'importantes batailles durant sa vie sur la Terre. C'est aussi un scientifique qui a une bonne connaissance des arts de combat. Pour rester immortel, il doit régulièrement échanger ses organes avec ceux de sa descendance.

VENTRILOQUIST AND SCARFACE

LA VENTRILOQUE et LA POUPÉE

LA VOIX DU CRIME

La Poupée est taillée dans un bois maudit.

La Ventriloque cache sous ses cheveux une terrible cicatrice.

La Poupée est armée d'une mitraillette pour se protéger.

Peyton Riley était l'épouse d'un des chefs mafieux les plus importants de Gotham City. Quand son mari a cherché à la tuer, elle a été sauvée par la Poupée, une marionnette envoûtée qui se cherchait un nouveau maître. Sous son influence, Peyton est devenue la Ventriloque, une partenaire intelligente et sexy, moitié de ce duo criminel.

INFORMATIONS

LA VENTRILOQUE

NOM Peyton Riley

ACTIVITÉ Vilaine

TAILLE 1,77 m

POIDS 63 kg

BASE Gotham City

ALLIÉS Quakemaster

ENNEMIS Batman

LA POUPÉE

TAILLE 91 cm

POIDS 3 kg

ARNOLD WESKER

L'ancien partenaire de la Poupée était le baron de la drogue Arnold Wesker, le premier Ventriloque. Ensemble, ils étaient à la tête d'un empire criminel important jusqu'au jour où le Grand Requin Blanc fit éliminer Wesker pour régner sur la pègre de Gotham City.

POUVOIRS • La Ventriloque souffre de schizophrénie : son autre personnalité s'exprime par le biais de la Poupée. Quand elle manipule sa marionnette, on croit que la Poupée parle vraiment. La Ventriloque est aussi un génie du mal redoutable.



VIXEN

LA BELLE ET LES BÊTES

Le top model Mari McCabe a hérité d'un totem magique transmis de génération en génération dans sa famille et qui remonte au dieu araignée Anansi. Quand elle l'utilise, elle devient Vixen, une héroïne qui peut reproduire les pouvoirs des animaux de la jungle. Vixen fait partie de la Ligue de Justice où elle utilise ses capacités pour protéger les innocents.

INFORMATIONS

NOM Mari Jiwe McCabe

ACTIVITÉ Héroïne

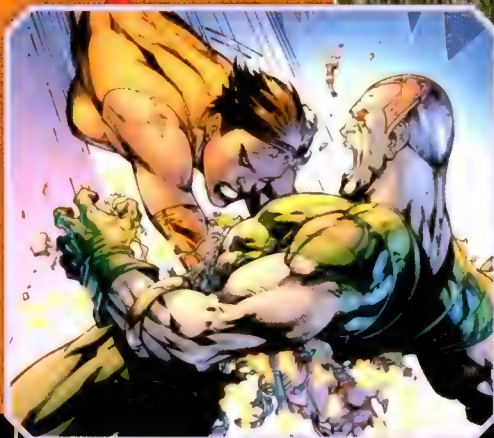
TAILLE 1,74 m

POIDS 68 kg

BASE Mobile

ALLIÉS Animal Man, la Ligue de Justice

ENNEMIS Anansi



VOL DE TOTEM

Lorsque le professeur Ivo a tenté de détruire la Ligue de Justice, il a volé le totem de Vixen et l'a implanté au cœur de l'androïde Amazo. Les pouvoirs de Vixen devinrent anarchiques, mais après enquête, elle réussit à retrouver Amazo et à le détruire, récupérant son talisman.

POUVOIRS • Vixen est capable d'imiter les capacités de l'animal qu'elle choisit en utilisant son totem Tantu, bien qu'elle ne puisse le faire que pour un seul animal à la fois. Qu'elle soit dotée de la force d'un rhinocéros, de l'agilité d'un chimpanzé ou du vol de l'aigle, Vixen est une partenaire qu'il vaut mieux avoir à ses côtés.

WARLORD

LE GUERRIER DE SKARTARIS

Warlord utilise une épée enchantée pour combattre.

Sa compagne Shakira peut se transformer en un chat noir.

Travis Morgan était un pilote de l'U.S. Air Force dont l'avion s'écrasa au milieu de Skartaris, un monde mythologique rempli de sorcellerie, de guerriers à l'épée et de dinosaures. Seul dans une région qu'il ne pourrait même pas concevoir, Travis devint le Warlord, un champion sauvage qui se bat pour survivre contre tous les bizarres ennemis sur son chemin.

INFORMATIONS

NOM Travis Morgan
ACTIVITÉ Chef de guerre
TAILLE 1,82 m
POIDS 85 kg
BASE Skartaris
ALLIÉS Jennifer Morgan
ENNEMIS Deimos

POUVOIRS • Warlord est un pisteur hors pair qui sait utiliser sa formation militaire de l'U.S. Air Force pour survivre dans le monde étrange de Skartaris. Il est un fabuleux combattant à mains nues qui excelle dans diverses techniques. Il possède une large gamme d'armes venant de la Terre, ainsi que d'autres outils qu'il a récoltés sur Skartaris.

SKARTARIS

Skartaris est un pays étrange situé dans une dimension parallèle. Différentes races y sont présentes, comme une peuplade d'hommes lézards mutants. Là-bas, le temps et l'espace ne s'écoulent pas normalement. Le soleil ne se couche jamais et reste toujours à la surface de la planète.

WEATHER WIZARD

LE CRIMINEL QUI CONTRÔLE LA MÉTÉO

Mark Mardon s'est évadé de prison et compte se planquer dans la cabane de son frère scientifique. C'est là qu'il va trouver les plans pour une arme qui lui permettrait de contrôler le climat. Mardon va utiliser ces plans pour construire une baguette. Il est maintenant le Weather Wizard, l'un des ennemis réguliers de Flash.

INFORMATIONS

NOM Mark Mardon

ACTIVITÉ Vilain

TAILLE 1,85 m

POIDS 83 kg

BASE Central City

ALLIÉS Les Lascars

ENNEMIS Flash, Kid Flash

Le Weather Wizard a appris à se passer de sa baguette pour dompter les éléments.

LA GUERRE DU VENT

Quand le Weather Wizard a appris que son fils avait des pouvoirs innés pour contrôler le temps, il l'a enlevé. Flash a réussi à protéger et à libérer l'enfant, et le Weather Wizard a juré de se venger. Il a, depuis, rejoint le groupe des Rogues pour parvenir à ses fins.

POUVOIRS • Le Weather Wizard utilise une baguette spéciale qui lui permet de contrôler les éléments. Il est capable de provoquer des pluies tropicales ou des blizzards. Il peut aussi emmagasiner de l'énergie électrique pour générer des éclairs. Grâce aux nouvelles technologies, le Weather Wizard n'a même plus besoin de sa baguette.



WILDCAT

LA LÉGENDE DU RING

Wildcat enveloppe ses mains dans des bandages afin de les protéger lors des combats.

Ted Grant était un boxeur médaillé qui a été victime d'un coup monté l'accusant d'un crime qu'il n'a pas commis. À ce moment, Ted décide de se costumer, se fait appeler « Wildcat » et rejoint la Société de Justice pour pouvoir innocenter son alter ego. Wildcat profite de son expérience du combat pour entraîner les générations de jeunes recrues.

INFORMATIONS

NOM Ted Grant

ACTIVITÉ Boxeur, héros

TAILLE 1,98 m

POIDS 113 kg

BASE New York

ALLIÉS La Société de Justice

ENNEMIS Golden Wasp

POUVOIRS

• Wildcat est un combattant doué dans quasiment toutes les formes de combat à mains nues, bien qu'il préfère la bagarre classique. Grâce à ses années sur le ring, il a développé aussi une force et une endurance importantes. Wildcat a appris récemment qu'il disposait de neuf vies.

ENTRAÎNEUR DE HÉROS

Au fil des ans, Wildcat a entraîné des héros comme Batman ou Huntress, et il apprécie de donner ses astuces pour vaincre un adversaire. Son style de combat est incomparable. Même ses amis de la Société de Justice, pourtant dotés de superpouvoirs, trouvent risqué de le rencontrer sur le ring.

WONDER GIRL

FILLE DE ZEUS

La jeune Cassie Sandsmark doit ses pouvoirs à son père Zeus, le roi des dieux. Elle est devenue l'héroïne que l'on appelle « Wonder Girl ». Bien que sa mère s'inquiète souvent des dangers qu'elle affronte lors de ses combats, ses amis les Jeunes Titans sont toujours là pour la soutenir.

INFORMATIONS

NOM Cassandra « Cassie »

Sandsmark

ACTIVITÉ Héroïne

TAILLE 1,64 m

POIDS 58 kg

BASE San Francisco

ALLIÉS Wonder Woman,
les Jeunes Titans

ENNEMIS Arès, le Silver Swan



JEUNES ANNÉES

Pendant ses premières années sous l'identité de Wonder Girl, Cassandra portait une perruque brune pour cacher son identité. Elle était aussi chaussée des sandales d'Hermès (un cadeau de Zeus) qui lui permettaient de voler. Plus tard, elle acceptera son rôle et se présentera dans un nouveau costume.

POUVOIRS • Wonder Girl possède la superforce, la supervitesse ainsi que la capacité de voler, et ses aptitudes ne font que s'améliorer. Elle a une bonne expérience du combat et connaît beaucoup d'arts martiaux. Wonder Girl utilise aussi un lasso qui produit des éclairs, lui permettant d'amadouer ses ennemis.

Le lasso électrifié de Wonder Girl est un cadeau de son frère Arès.

WONDER WOMAN

PRINCESSE AMAZONE

Wonder Woman est née de l'argile magique de l'île de Thémyscira, et a été douée de vie par les dieux de l'Olympe. Elle est ambassadrice de la justice et de la paix dans le monde moderne, mais a parfois besoin de recourir à la guerre pour arriver à ses fins. Wonder Woman est une des membres à l'origine de la Ligue de Justice.

INFORMATIONS

NOM Diana Prince

ACTIVITÉ Ambassadrice
de la paix

TAILLE 1,82 m

POIDS 75 kg

BASE Thémyscira

ALLIÉS Wonder Girl, Donna Troy

ENNEMIS Circé, Arès, Cheetah

Nul ne peut lui mentir une fois qu'elle l'a encerclé de son Lasso de Vérité.

Les bracelets aux poignets de Wonder Woman font rebondir les balles.

CHAMPIONNE DE LA LIBERTÉ

Diana est devenue Wonder Woman après avoir remporté un concours organisé par sa mère pour désigner l'Amazone qui serait envoyée comme ambassadrice dans le monde extérieur. Bien que sa mère lui ait interdit d'y participer, elle s'est déguisée et a gagné le trophée, à la grande tristesse de la reine Hippolyta.

POUVOIRS • Wonder Woman est dotée de superpuissance, de supervitesse et d'un pouvoir régénérant qui lui permet une protection accrue contre les dangers. En tant que guerrière amazone, elle est entraînée aux diverses formes de combat à mains nues. Wonder Woman a aussi la possibilité de communiquer avec la nature, elle a de l'empathie envers les animaux.



ZATANNA

MAÎTRESSE MAGICIENNE

Zatanna est une prestidigitatrice de renommée mondiale, mais aussi une magicienne qui a suivi les pas de Giovanni Zatara, son père sorcier, pour devenir une héroïne. Bien qu'elle apprécie de partir en tournée pour présenter son spectacle de magie, elle combat aussi le mal en étant membre de la Ligue de Justice.

INFORMATIONS

NOM Zatanna Zatara

ACTIVITÉ Prestidigitatrice, héroïne

TAILLE 1,73 m

POIDS 61 kg

BASE San Francisco

ALLIÉS Batman, la Ligue de Justice

ENNEMIS Hush, Brother Night

Zatanna récite ses sortilèges à l'envers.

Le costume de Zatanna rappelle sa tenue de scène de magicienne.

ZACHARY ZATARA

Zatanna est un peu en compétition avec son cousin magicien Zachary Zatara. Ce cousin éloigné se croit le meilleur jeteur de sorts de la famille. Heureusement, Zatanna et les Jeunes Titans amis de Zachary sont là pour le remettre à sa place.

POUVOIRS • Zatanna est une excellente jeteuse de sorts et préfère utiliser sa magie en récitant ses incantations à l'envers. Elle est particulièrement entraînée en magie de passe-passe et spécialisée dans l'illusionnisme. Zatanna peut lire dans les esprits et transformer les pensées ou les agissements, bien qu'elle préfère ne pas utiliser cette capacité.



ZOOM

LE FLASH À REBOURS

Les couleurs du costume de Zoom sont l'exact négatif de celles de Flash.

La canne spéciale de Zoom lui permet d'aspirer la force et la vitesse de ses opposants.

Zoom est un vilain venant du XXV^e siècle qui traverse le temps pour s'en prendre à Flash. Il a une haine farouche pour la lignée des Flash et s'est juré de la détruire. À cause de ses pouvoirs lui permettant de parcourir les époques, on ne sait jamais où Zoom pourrait apparaître.

INFORMATIONS

NOM Eobard Thawne

ACTIVITÉ Vilain

TAILLE 1,55 m

POIDS 81 kg

BASE Central City au XXV^e siècle

ALLIÉS Doctor Alchemy

ENNEMIS Flash, Kid Flash

POUVOIRS • Zoom a accès à la Force Véloce Négative. Il est doté de supervitesse, l'utilise pour éviter les attaques et passer au travers des formes solides. Il peut aussi voyager dans le temps, une capacité que les autres Flash doivent encore maîtriser. Zoom est un brillant, mais vil, scientifique à l'intellect très développé.

SOMBRE RENAISSANCE

On a cru Zoom mort pendant de nombreuses années, mais quand Flash revient de l'au-delà, Zoom aussi revient. On a appris par la suite que Zoom avait parcouru le fil du temps et dérangé la vie de Flash pour pouvoir peu à peu le détruire.



Un livre de Dorling Kindersley
www.dk.com

Semic
Groupe Tournon
45 rue Broca, Paris V^e

Dans la même collection
Batman, l'encyclopédie du Justicier de Gotham
Spider-Man, l'encyclopédie de l'Araignée
Superman, l'encyclopédie de l'Homme d'acier
JLA, l'encyclopédie de la Ligue de Justice
X-Men, l'encyclopédie des Mutants
Hulk, l'encyclopédie du Titan vert
Wonder Woman, l'encyclopédie de la Princesse amazone
Looney Tunes, l'encyclopédie
Scooby-doo !, l'encyclopédie
Avengers, l'encyclopédie
Catwoman, l'encyclopédie de la féline fatale
Fantastic Four, l'encyclopédie
Batman Begins, le guide du film
Superman Returns, le guide du film
L'encyclopédie DC Comics
Spider-Man, le guide complet de la trilogie
Conan, l'encyclopédie
Vertigo, l'encyclopédie
Wolverine, l'univers de l'arme vivante
Les Chroniques de Marvel (Nouvelle édition)
Iron Man, le guide ultime du super-héros en armure
L'encyclopédie Marvel (Nouvelle édition)
Avengers, le guide complet des personnages
Les chroniques de DC Comics
Spider-Man, tout l'univers de l'Homme-Araignée

Titre original DC Comics, the Ultimate Character Guide
Copyright © 2013 DC Comics. All related characters and elements
are trademarks of and © DC Comics
(s11)

© 2013 Dorling Kindersley Limited pour l'édition en langue anglaise
Page design copyright © 2013 Éditions de Tournon

Traduit de l'anglais (États-Unis) par Philippe Touboul, avec Grégory Bouet et Daniel Béretzki

Adaptation maquette Herve Graizon
Correctrices Elitza Dimitrova Valérie Lacombe et Leila Bali

ISBN 978-2-35100-691-7

Dépôt légal septembre 2013

Imprimé en Chine

Toute reproduction totale ou partielle de ce livre ainsi que son traitement informatique
et sa transcription, sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen, électronique,
photocopie, enregistrement ou autre, sont rigoureusement interdits
sans l'autorisation préalable et écrite des titulaires du copyright

REMERCIEMENTS

Daniel Acuña, Arthur Adams, Christian Alamy, Oclair Albert, Rafael Albuquerque, Quique Alcatena, Bob Almond, Marlo Alquiza, Murphy Anderson, Jim Aparo, Renato Arlem, Mahmud Asrar, Derec Aucoin, Terry Austin, Mark Bagley, Michael Bair, Matt Banning, Eddy Barrows, Chris Batista, Ed Benes, Mariah Benes, Joe Benitez, Josep Beroy, Patrick Blaine, Fernando Blanco, Brian Bolland, Geraldo Borjes, Brett Breeding, Rebecca Buchman, Mark Buckingham, John Byrne, Jim Calafiore, Matt Camp, Robert Campanella, Marc Campos, Mauro Cascioli, John Cassaday, Claudio Castellini, Anthony Castriello, Keith Champagne, Bernard Chang, Sean Chen, Cliff Chiang, Frank Chiaramonte, Ian Churchill, Vicente Cifuentes, Yildiray Cinar, Matthew Clark, Andy Clarke, Amanda Conner, Richard Corben, CrisCross, Steven Cummings, Fernando Dagnino, Tony S. Daniel, Alan Davis, Dan Davis, Shane Davis, Mike DeCarlo, John Dell, Jesse Delperdang, Mike Deodato Jr., Tom Derenick, Rachel Dodson, Terry Dodson, Dale Eaglesham, Mark Farmer, Wayne Faucher, Duncan Fegredo, Lee Ferguson, Raul Fernandez, Julio Ferreira, Pascal Ferry, David Finch, Fabrizio Fiorentino, Max Fiumara, Sandu Florea, Gary Frank, Richard Friend, Lee Garbett, Manuel Garcia, José Luis García-López, Alex Garner, Keith Giffen, Dick Giordano, Jonathan Glapion, Patrick Gleason, Dan Green, Sanford Greene, Mike Grell, Tom Grindberg, Renato Guedes, Yvel Guichet, Paul Gulacy, Cully Hamner, Scott Hanna, Chad Hardin, Jeremy Haun, Doug Hazlewood, Adam Hughes, Rob Hunter, Jamal Igle, Jack Jadsen, Dennis Janke, Klaus Janson, Phil Jimenez, J.G. Jones, Ruy Jose, Dan Jurgens, Justiniano, Gil Kane, Kano, Karl Kesel, Jack Kirby, Leonard Kirk, Scott Koblish, Scott Kolins, Don Kramer, Adam Kubert, Andy Kubert, Greg Land, Andy Lanning, Michael Lark, Ken Lashley, Stanley Lau, Jim Lee, Jay Leisten, Rob Liefeld, Steve Lightle, John Livesay, Julian Lopez, Aaron Lopresti, John Lucas, Daniel LuVisi, Jose Wilson Magalhães, Carlos Magno, Kevin Maguire, Larry Mahlstedt, Pop Mahn, Doug Mahnke, Francis Manapul, Tom Mandrake, Guillem March, Nathan Massengill, Francesco Mattina, Ray McCarthy, Scott McDaniel, Ed McGuinness, Mark McKenna, Mike McKone, Shawn McManus, Jesus Merino, Joshua Middleton, Lee Moder, Sheldon Moldoff, Mark Morales, Rags Morales, Diogenes Neves, Tom Nguyen, Phil Noto, Kevin Nowlan, Ariel Olivetti, Jerry Ordway, Andy Owens, Carlos Pacheco, Jimmy Palmiotti, Dan Panosian, Eduardo Pansica, Fernando Pasarin, Paul Pelletier, George Pérez, Brandon Peterson, Joe Phillips, Javier Pina, Howard Porter, Eric Powell, Joe Prado, Mark Propst, Howard Purcell, Jack Purcell, Joe Quesada, Frank Quitely, Stefano Raffaele, Pablo Raimondi, Rodney Ramos, Tom Raney, Norm Rapmund, Amy Reeder, Ivan Reis, Cliff Richards, Robin Riggs, Darick Robertson, Kenneth Rocafort, Carlos Rodriguez, Hannibal Rodriguez, Jason Rodriguez, Prentis Rollins, Alex Ross, Duncan Rouleau, Stéphane Roux, Mike Royer, Matt Ryan, Bernard Sachs, Stephen Sadowski, Jesus Saiz, Chris Samnee, Amilton Santos, Nicola Scott, Trevor Scott, Stephen Jorge Segovia, Mike Sekowsky, Kevin Sharpe, Jon Sibal, Walter Simonson, Paulo Siqueira, Cam Smith, John K. Snyder III, Jim Starlin, Brian Stelfreeze, John Stokes, Karl Story, Rob Stull, Ardian Syaf, Philip Tan, Romeo Tanghal, Mark Texeira, Art Thibert, Jill Thompson, Bruce W. Timm, Marcus To, Billy Tucci, Michael Turner, Angel Unzueta, Ethan Van Sciver, Sal Velluto, Dexter Vines, Brad Walker, Lee Weeks, Freddie Williams II, J.H. Williams III, Scott Williams, Phil Winslade, Stan Woch, Walden Wong, Pete Woods, Chris Wozniak.

Remerciements à la Librairie Arkham,
7 rue Broca, 75005 Paris / arkham-comics.blogspot.com





D'ADAM STRANGE À ZOOM

**LE GUIDE COMPLET DES
PLUS GRANDS HÉROS
ET DES PLUS IGNOBLES
SUPER-VILAINS DE
L'UNIVERS DC**

**DÉCOUVREZ TOUT CE QUE VOUS DEVEZ
SAVOIR SUR LES PERSONNAGES DES
COMICS DC, DU PLUS CHEVALERESQUE
AU PLUS VIL. LES HÉROS, SUIVIS DE
FAITS, DE CHIFFRES ET D'INFORMATIONS
LES CONCERNANT, SONT CLASSÉS PAR
ORDRE ALPHABÉTIQUE POUR UN PLUS
GRAND CONFORT D'UTILISATION.**

**Son costume rouge
et or lui a valu le
surnom de « Bolide
Écarlate ».**

**La Force Véloce
crée un champ de
protection électrique
autour de Flash.**



Copyright © 2013 DC Comics.
All related characters and
elements are trademarks
of and © DC Comics.
(s11)

semic
A·R·C·H·I·V·E·S

54 0423 1 15,50 €



9 782351 006917